Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM+altri

Anno II n. 6
K18 GIUGNO 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SPECIALE CARRI ARMATI:

I simulatori più "pesanti" del mondo

L' ASSO DEI CIELI:

Un nuovo rivoluzionario coin-op targato Microprose

INTERVISTA A DON BLUTH

Parla il numero uno dei cartoni animati elettronici

GUIDA A MIDWINTER:

Mike Singleton vi svela tutti i segreti

NUOVE MACCHINE:

SAM COUPE' e NEO GEO

DUE GRANDI ATTESE:

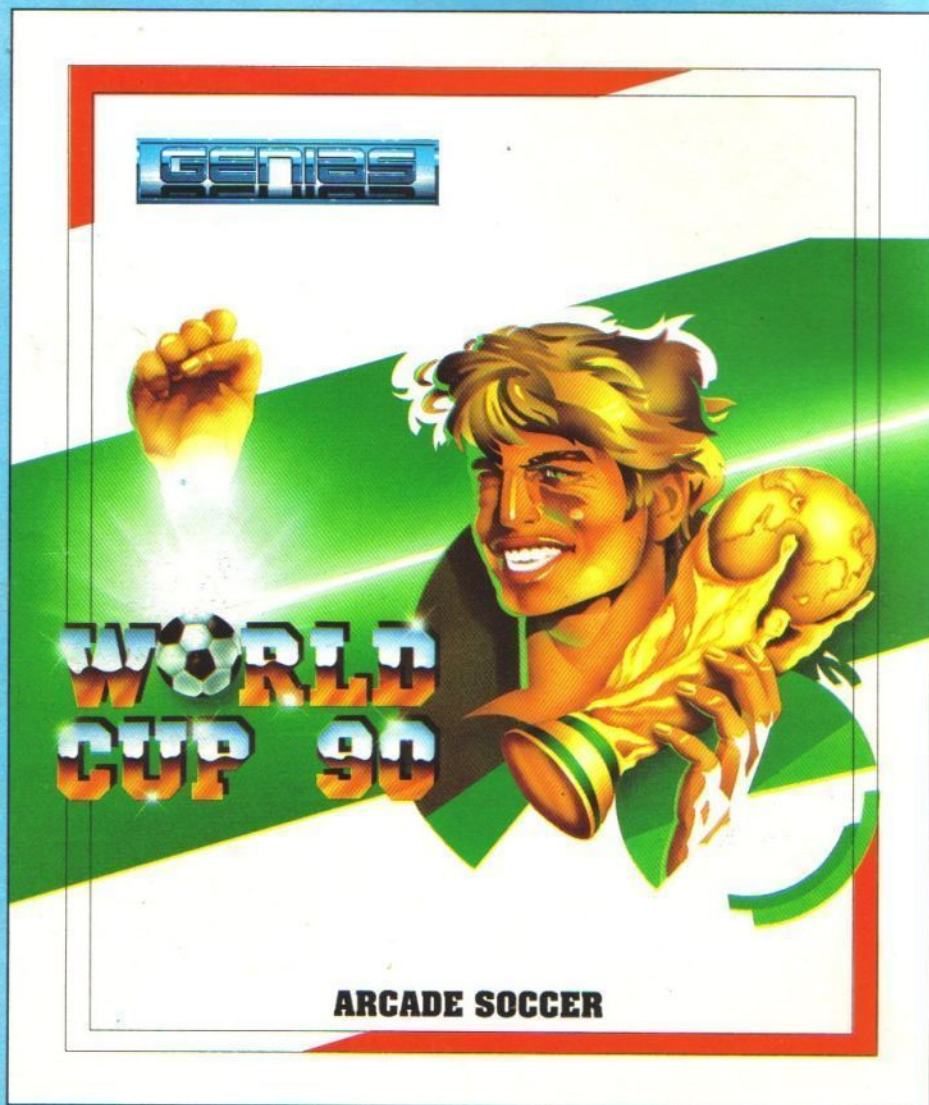
LOOM: la prima recensione completa del nuovo gioco della Lucasfilm

ULTIMA VI: il migliore GDR della Origin?

GLI ANNI RUGGENTI DELLA STRADA FERRATA:

Anteprima di Railroad Tycoon

Glénat ITALIA

http://speccy.altervista.org/

AKIRA
FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
IN EDICOLA A L.4.500
Glénat ITALIA
CITIZEN

18

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Vincenzo Beretta, Gianfranco Brambati, Fabio Rossi, Marco Bill Vecchi,

Collaboratori
Vincenzo Beretta, Mariella Di Stefano, Alessandro Diano, Iur, Kyriel, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Tiziano Toniutti

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S.Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L.10000
(rivolgersi all'editore)
Abbonamento annuo: L45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO

SPECIALI

I GIOCHI DEL MESE

ARRIVA IL METALLO PESANTE!

Granate anti-carro

HESH
High explosive squash head shell

La carica all'interno, una volta colpito il bersaglio, si spande sull'armatura e poi esplode causando onde d'urto che provocano lanci di schegge dentroil veicolo.

HVAP
Hyper velocity armour-piercing

Una granata con zoccolo. La carica esplode quando lo zoccolo è penetrato nell'interno del carro armato. È circa 1,5 volte più efficace delle granate normali.

HEAT
High explosive anti-tank shell

Questa granata sfrutta l'effetto Monroe. L'esplosione viene incanalata in un getto sottile che fora l'armatura lanciando schegge all'interno del veicolo.

Non ci sono chitarre ma **locomotive a vapore** in *Railroad Tycoon* (pag. 18), **caccia a reazione** nel coin-op di duelli aerei della Microprose (pag. 10), **auto da corsa** in *Skid Marks* della DSI (pag. 51) e soprattutto **tantissimi carri armati** nella nostra spettacolare guida di pag. 57.

GLI INSERZIONISTI

A DOMANDA RISPONDE

A un anno e mezzo dall'uscita del primo numero di K, abbiamo pensato che è il momento di fare una riflessione per scoprire chi sono i nostri lettori, da dove vengono, dove vanno? (esageriamo!)

Vi chiediamo quindi un piccolo grande favore: lasciate stare per un attimo il gioco che vi sta appassionando in questo momento e dedicateci dieci minuti del vostro tempo. Dieci minuti per rispondere alle 20 domande del Questionario che trovate nelle pagine centrali della rivista. Siete voi che comprate e leggete la rivista, quindi siete voi che dovete dirci cosa fare per migliorarla.

Le vostre opinioni, idee, proposte, critiche saranno lette con attenzione e cercheremo nei mesi a venire di fare tutto il possibile per soddisfare le vostre aspettative e fare in modo che K diventi ancora di più la vostra rivista preferita. Non deludeteci, rispondete numerosi: abbiamo bisogno del vostro contributo! Dopotutto, non dovete neanche spendere i soldi del francobollo!!!

© Pacific Data Images Presa dalla pluri-decorata animazione Locomotion

Sesame Street va su CD e diventa interattivo a pag. 21.

DA GIOCARE

REGOLARI

IL MESE PROSSIMO

Su K di giugno uno speciale dedicato all'Europa elettronica

LE MACCHINE DI K

per le recensioni e il divertimento della redazione K usa:

Macintosh, Amiga, Amstrad Cpc, Amstrad PC 2086, Archimedes, Atari ST, Commodore 64, Lynx, Spectrum
...ster System, Sega Megadrive

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Accessorio

Articolo	Prezzo
Dischetti e vaschette	*tel.*
Espansione RAM A500	199.000
512K, clock e calendario	
Final cartdrige III * (C64)	99.000
Future sound 500	300.000
(digitalizz. audio stereo)	
Joy. Adv. Gravis IBM	99.000
Joy. Maxx Amiga/ST	199.000
Cloche per Flight Simulator	
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofire regolabile	
Joy. Speedking IBM	95.000
Con scheda a due porte	
Mouse cordless Amiga	250.000
Mouse master ST	99.000
Mouse optical Amiga	299.000
Mousestick	189.000
Rom per A-Max	299.000
Safeskin A500	49.000
Tappetini mouse a 4 colori	tel.
World cup 90: 4 joy Amiga °	tel.

Libri, Hints & Tips

Articolo	Prezzo
Hero's quest hint book	25.000
Leisure suit larry III	25.000
The colonel's bequest	25.000
AD&D, Flight Simulator, IHT, libroGame®, Sierra On Line	

Amiga

Titolo	Prezzo
Add: champions of Krinn	tel.
Add: dragons of flame	69.000
All dogs go to heaven	49.000
Ami alignment system	99.000
Per verificare i drives (DF0-DF3)	
Barbarian II *	39.000
Basketball: data disks	*tel.*
Battle tank barbarossa	99.000
Black tiger *	29.000
Blue angels	69.000
Bomber *	59.000
Can do	250.000
Chronoquest II	69.000
Colony	49.000
Courtroom	69.000
Crackdown	25.000
Deluxe strip poker	39.000
Distant suns	105.000
Galileo II	
Dragon's lair II	80.000
512k, 5 dischi, install. HD	
Dragons breath °	49.000
E-motion	25.000
Extend	69.000
Femme Fatale V.M.18	59.000
Footballer of the year II	29.000
F.Baresi world cup °	25.000
Future wars °	29.000
F16 combat pilot *	59.000
F29 retaliator *	49.000
Gold of the americas	79.000
Heavy metal	49.000
Horse racing	49.000
Hot rod	49.000
ICW wrestling	59.000
Infestation	39.000
Interfont 1.2	199.000
International 3D tennis *	tel.
Iron lord	39.000
Italia '90 °	29.000
It came: ant heads	39.000
Richiede It cames from...	
Ivanhoe	49.000
Jet instrumental trainer	150.000
Kick off II °	tel.
K.Daglish manager *	49.000
K.Daglish match *	49.000
Leisure suit Larry III	69.000
Life & death	tel.
Mac 2 Dos v1.1	250.000
Magic J basketball 1Mb	79.000
Main battle tank centr.	99.000
Manara - le declic °	39.000
Manchester united *	49.000
Maniac mansion	59.000
Midwinter	69.000
Mystere °	39.000
Ninja spirit	49.000
Ninja warriors	29.000
Nuclear war	99.000
Operation thunderbolt	29.000
Pirates !	59.000
Player manager °	39.000
Pro tennis	39.000
P47 thunderbolt	39.000
Rainbow island *	29.000
Romance of 3 kingdoms	99.000
Scene generator	69.000
Shadow of the beast	39.000
Senza maglietta!	
Sim city 1.2 (512k,1Mb)	65.000
Simulatori di volo	*tel.*
Sonic boom	49.000
Space harrier II	29.000
Space ace	80.000
512k, 4 dischi	
Space rogue	49.000
Super wonderboy *	18.000
The champ *	39.000
The cycles	59.000
The last patrol	tel.
The untouchables	29.000
Times of lore	49.000
Triad 3	59.000
Tv sport basketball	49.000
Ultima V	tel.
Ultimate golf	39.000
Videoframegrabber PAL	399.000
Virus killer 2.1 °	29.000
Vo rec one	250.000
Vulcan	29.000
Warhead	49.000
Windwalker	49.000
Workbench 1.3	45.000
World cup 90 °	29.000
World t. soccer (512Kb)	65.000
World t. soccer (1Mb)	79.000
WWF wrestling	59.000
X-out	29.000

International 3D Tennis

"International 3D Tennis della Sensible Software è una rivoluzionaria simulazione di tennis. L'uso innovativo di grafica vettoriale ha permesso la creazione di un tennis con una giocabilità ed una serie di caratteristiche mai raggiunte finora da altri programmi del genere."

* Un impressionante nuovo sistema di animazione a 3D in grafica vettoriale.
* Quattro livelli di abilità: amatore, semi-professionale, professionale ed asso.
* Vista del campo di gioco da 10 diverse angolazioni (infinite nelle versioni Amiga ed Atari ST).
* Impara ed esegui il dritto ed il rovescio.
* Controlli realmente la direzione dei colpi.
* Ottima colonna sonora.
* Per uno o due giocatori.
* Salvataggio della partita in qualsiasi istante.
* 64 diversi avversari, con 16 possibili gradi di abilità.
* 72 tornei da giocare tutti basati su eventi reali: vengono riprodotte le condizioni originali, ed i favolosi premi!
* Quattro diversi terreni di gioco: erba, terra, tappeto e cemento - ognuno riflette le condizioni reali del gioco.
* Fotografie digitalizzate nelle versioni Amiga, Atari ST.
* Voci degli arbitri di Wimbledon digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
* Scegli tra 22 tornei per giocare una completa stagione tennistica contro il campione del mondo e cerca di conquistare l'ambito premio di un milione di dollari.

"E' esaltante, superiore agli altri giochi del genere, molto divertente sia per l'amatore che per il professionista, il miglior simulatore sportivo degli ultimi anni!" **94% ZZAP**

"E' un favoloso... un capolavoro... tutti ne rimarranno impressionati." **94% C&VG**

C64, C64 disco, Spectrum, Amstrad, Amstrad disco, Atari ST, Amiga. Istruzioni in italiano.

Amstrad cpc 464 (Cassetta)

Titolo	Prezzo
Beach volley	18.000
Black tiger *	18.000
Bomber *	tel.
E-motion	18.000
Fiendish freddy's big	18.000
Hot rod	18.000
International 3D tennis *	tel.
Kick off II °	tel.
Megamix	29.000
Ninja spirit	18.000
Player manager °	21.000
P47 thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Soccer spectacular	29.000
The biz	29.000

Per le versioni su disco tel.

Atari ST

Titolo	Prezzo
Black tiger	29.000
Bomber *	59.000
Chaos strikes back	49.000
Richiede Dungeon Master	
Dragons breath °	49.000
Future wars °	29.000
F29 retaliator *	49.000
Gazza's super soccer *	29.000
Hockey su pista °	tel.
Hot rod	49.000
Infestation	39.000
International 3D tennis *	tel.
Iron lord	39.000
Kick off II °	tel.
Lancaster *	tel.
Manchester united *	49.000
Midwinter	69.000
Ninja spirit	49.000
Omega	59.000
Operation thunderbolt	39.000
Player manager °	39.000
Pro tennis	39.000
P47 thunderbolt	39.000
Rainbow island *	39.000
Space ace	80.000
512k, drive doppia faccia	
The untouchables *	39.000
Triad 3	59.000
Ultima V	49.000
Video frame grabber	399.000
Virus killer	29.000
Wayne G. hockey	75.000
Windwalker	49.000
World cup 90 °	tel.
X-out	29.000

Commodore 128 (Disco 5", 128k, 80 col.)

Titolo	Prezzo
Newsmaker 128	69.000
Sketchpad 128	69.000
Spectrum 128	75.000
Super disk utilities	75.000

CBM 64/128 (Cassetta)

Titolo	Prezzo
Black tiger *	18.000
Bomber *	29.000
Crackdown	18.000
Fiendish freddy's big	18.000
F. Baresi world cup °	18.000
Heavy metal	18.000
International 3D tennis *	tel.
Italia '90 °	29.000
Kick off II °	tel.
Myth	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	18.000
Player manager °	18.000
Rainbow island *	18.000
Sonic boom	18.000
Space harrier II	15.000
The biz (raccolta)	29.000
The champ *	18.000
World cup 90 °	18.000
X-15	tel.

CBM 64/128 (Disco 5")

Titolo	Prezzo
Add: champions of Krinn	59.000
Add: war of the lance	59.000
Basketball: data disks	*tel.*
Big blue reader 64/128	89.000
Scambio dati con IBM	
Black tiger *	18.000
Blue angels	39.000
Bomber *	39.000
Cesto sorpresa	35.000
Crackdown	25.000
E-motion	18.000
Fiendish freddy's big	25.000
F. Baresi world cup °	18.000
F16 combat pilot *	49.000
Geocalc (ita) *	69.000
Geofile (ita) *	69.000
Geopublish (ita) *	69.000
Geos 2.0 (ita) *	99.000
Ghouls'n'ghost	15.000
Heavy metal	18.000
Hot rod	25.000
International 3D tennis *	tel.
Iron lord	25.000
Italia '90 *	29.000
Kick off II °	tel.
Knights of legend	39.000
Mystere °	tel.
Myth	25.000
Ninja spirit	25.000
Ninja warriors	25.000
Operation thunderbolt	25.000
Panzer battles	49.000
Pascal	39.000
Pascal super edition	99.000
Player manager °	21.000
Presumed guilty	39.000
Retrograde	tel.
Rainbow island *	25.000
Scenery disk Hawaiian	39.000
Search for the Titanic	35.000
Sim city 1.1	49.000
Sonic boom	25.000
Space harrier II	15.000
Tangled tales	29.000
The biz (raccolta)	39.000
The champ *	25.000
Times of lore	25.000
Tv sports football	39.000
Ultima V	49.000
Vendetta	tel.
War in south pacific	65.000
Windwalker	29.000
World cup 90 °	25.000

CBM 64/128 (Disco 3"&5")

Titolo	Prezzo
1581 super utilities	75.000
Trasferim. da 1541/71 a 1581	

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ➩ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- ➩ Ogni singola spedizione è assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ➩ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ➩ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Ms-Dos (Disco 5")

Titolo	Prezzo
Add: champions of Krinn	69.000
Battles of Napoleon	79.000
Blue angels	59.000
Bomber *	69.000
Bruce Lee lives	tel.
Deja vu II	49.000
Deluxe strip poker	39.000
Dragon's lair	85.000
640K, EGA, VGA, HD, 13 dischi	
Dungeon master	tel.
Flight simulator 4.0	89.000
Future wars °	tel.
Harley davidson	49.000
Horse racing	49.000
Italia '90 °	29.000
Knights of legend	59.000
Maniac mansion	59.000
Panzer battles	59.000
Populous	55.000
Presumed guilty	49.000
Pro tennis	39.000
Space harrier	29.000
Space rogue	59.000
Stunt car racer	59.000
Sword of the samurai *	59.000
Tangled tales	49.000
Ufo (by Sublogic)	79.000
Video frame grabber	450.000
Virus killer *	29.000
White death	89.000
Windwalker	59.000
World cup 90 °	tel.

Per le versioni a 3" telefonare

Ms-Dos (Disco 3"&5")

Titolo	Prezzo
Die hard	49.000
Sim city	75.000
Tank	69.000
The colonel's bequest	89.000
Tv sports football	59.000
Ultima VI	tel.
Xenon II	49.000

Amstrad, Apple, Spectrum: telefonaci per le ultime novità

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

K

Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ______

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐

Numero ______ scad. ______

Cognome e nome ______

Indirizzo ______ Nr. ______

CAP ______ Città ______ Pv ______ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

http://speccy.altervista.org/

K-BOX

"Giugno, la falce in pugno". Così recita un vecchio adagio contadino. Naturalmente, dove sia finito il martello il proverbio non lo dice.

Io per contro posso dirvi che di martellante ci sarà sicuramente "questo" mese di giugno che passerà alle cronache della storia come uno di quelli da non dimenticare. Il mondiale di calcio sta per attraversarci in tutta la sua magniloquenza e mentre l'erba già ricresce sulle zolle dello stadio Meazza di Milano mi preparo all'ennesima battaglia letteraria con i nostri più accaniti lettori. Ai posteri l'hardware e il software. Con sentimento, vs. BRAMBO's.

IL "CONSOLE" ONORARIO

Cara redazione di Kappa, ero un vostro accanito lettore, che ora segue - per evidenti motivi (possiedo una console SEGA) - delle altre riviste, ma mi auguro che non cestiniate questa breve lettera a cui chiedo una risposta, perché tradireste la mia poca fiducia rimasta in voi! Ciò che v chiedo è poco e non venitemi a dire che queste lettere non le accettate, perché in tal caso a chi dovrei rivolgermi? A una rivista di pomodori!! DOMANDA: La Console Megadrive (e Genesis) della SEGA è stata importata ufficialmente dalla Virgin in Inghilterra ad Aprile; a quando più o meno, in Italia!?! ...e la sua data di "sbarco" qui da quali fattori dipende? E i prezzi saranno gli stessi di quelli in U.K.? Grazie!

Gabriele da Lavagna (Genova)

Diciamocelo francamente, non è che la tua lettera sia uno di quegli esempi di buona educazione letteraria ai quali fare riferimento. Non ci leggi (e questo non è poi così grave), ci vuoi fare una domanda (e questo ci fa anche piacere), ma che poi tu ci venga a "sfrucugliare" cianciando della poca fiducia che ti è rimasta in noi e in qualche non meglio identificata rivista di agricoltura, beh... mi pare il massimo!

Com'è che non ti sei rivolto alle riviste che leggi di solito per avere notizie del tuo amato Megadrive? Ti sarebbe bastato leggere il numero di Maggio di K per trovare le risposte che cercavi. Comunque, anche a costo di una ramanzina da parte dell'Ufficio Arretrati, ecco le risposte alle tue domande:

1) In Italia è già disponibile anche se non tramite il distributore ufficiale della Sega. Leggi K e troverai la pubblicità del rivenditore che lo importa e distribuisce.

2) I prezzi sono all'incirca allineati con quelli inglesi con le dovute differenze dovute ai cambi.

P.S. Il Megadrive verrà importato ufficialmente dalla Virgin in Inghilterra a settembre. Dove hai letto che è importato da aprile, forse su una delle riviste che leggi per evidenti motivi

L'ANNO DEL DRAGONE

Salve, mi chiamo Ivano Mofini (non penso che a voi freghi più di tanto però la mamma mi ha insegnato di presentarmi così). Ho scritto questa lettera con un preciso scopo. Siccome sono molto deciso nel mio intento, continuerò a scrivere a K finché la mia lettera non verrà pubblicata (a costo di ipotecare la casa per poter comperare fogli e penna). Ho deciso di scrivere a K per sfidare tutti i videogiochisti italiani a fare un punteggio più alto di 43.000 punti a *Double Dragon* (attenzione!! non su coin-up ma su PC IBM). Appena resomi conto del mio risultato, ne sono rimasto molto colpito e convinto di quel che facevo non ho perso tempo a scrivere alla L.C.R.V. (leggendo sulle pagine gialle di K Aprile ho trovato l'indirizzo e tutto il resto) allegando la classica foto per dimostrare l'autenticità del mio record. Dopo neanche una settimana ricevetti la conferma per telefono che il mio era il più alto risultato ottenuto tra i punteggi dei PC IBM e compatibili. E come se non bastasse, ricevetti anche un diploma per via postale, dopo un'altra settimana.

Dunque, la sfida è aperta, fatevi sotto...

Ivano Mofini

Ho letto attentamente la tua lettera e spontaneamente mi viene da dire: "Ma un bel 'chi se ne frega', non ce lo vogliamo aggiungere?" Comunque, complimenti per il punteggio e come vedi, nella nostra infinita bontà, abbiamo deciso di risparmiarti la fatica di dover contrarre un mutuo per scriverci vita natural durante.

PENSIERI E PAROLE

Il mio nome è Remo Williams e mi hanno cambiato la faccia mentre leggevo K di Aprile. Da lettore convinto contro la pirateria che "sparava cazzate a destra e sinistra" su argomenti triti e ritriti, mi sono trovato a essere un seguace della setta Lucente che adora Luca. Perbacco, ha ragione!

La posta deve essere più interessante. Deve diventare un "luogo" dove la gente si scambia informazioni. Un mercato del sapere sul mondo dei videogames dove gli esperti redattori di K sono i venditori. Per inaugurare questa Nuova Posta, inizio col farvi alcune semplici domande che penso possano interessare a qualcuno (spero!).

1) Come mai secondo voi case come la Activision producono *Gosthbusters II* per sfigati Amiga-dipendenti e PC? Pareri e considerazioni (io ho un Amiga).

2) Dopo il tema di maturità potete (dovete) illuminarmi su come risolvere *Zak Mc Kracken*, soprattutto sull'aereo e nella caverna buia a Seattle, dove mi sono arenato?

3) Spiegate ad un ignorante come me cosa significano tutte quelle sigle che inserite (se le inserite voi) nelle lettere (ndr)

4) Siate umani e se proprio non volete pubblicare la mia umile lettera almeno rispondetemi sulla seconda domanda. Inviatemi una lettera col numero di K in cui lo avete risolto (se), o qualsiasi altra cosa. Sono disperato!!! (prima volta).

Dr. Mario Jones (Bologna)

Siamo d'accordo anche noi con la "teoria Lucente", megli una posta di servizio che di scemenze. Sarà magari più noiosa, ma certo è più utile. Quindi ecco le risposte alle tue domande.

1) Ogni casa produce il software che vuole. Ti pareva possibile che si lasciassero scappare l'occasione di ricavare un gioco da un film che al botteghino ha incassato un sacco di soldi (e dico dollari, non lire!)? Per non parlare del fatto che Ghostbusters è il programma più venduto nella storia dei giochi per computer (oltre 2 milioni di copie in tutto il mondo e per tutti i formati). Chissà, si saranno detti all'Activsion, che non riusciamo a ripetere il "colpo"?

2) La soluzione di Zak la puoi trovare su K di Settembre. Rivolgiti all'Ufficio Arretrati per riceverlo (speriamo che questa citazione mi eviti la ramanzina di cui alla prima risposta din questa posta).

3) "NdR" vuole semplicemente dire "Nota del Redattore".

4) Come vedi siamo soci onorari di Amnesty International ed è per questo che ti abbiamo risposto.

CORSARI E MOSTRI MARINI

Caro Brambo's, sono un pirata allievo del mitico Stingray, com'è facile dedurre dal mio nome. Vorrei vedere la faccia di chi definisce *the new zealand story* un gioco carino: il gioco è permeato da un incredibile senso del sadismo. Pensate a quelle povere api che vengono private del loro mezzo volante e cadono da decine di metri di altezza per poi esplodere e trasformarsi in frutta (mi direte che questo sadismo è presente solo nella versione pirata...); insomma penso che *New Zealand Story* sia più violento di *R-Type*, *Xenon2*, *Operation Wolf*, *Operation Thunderbolt* e *Platoon* messi insieme. Chiusa questa parentesi scritta per puro spirito di contestazione, vorrei criticare alcuni articoli o risposte alle lettere apparse su K.

K-13: Gennaio 1990. Il vostro articolo sulla legge antipirata dice: "Ammettendo che, per assurdo, siate pirati..." È forse impossibile che fra i lettori di K ci sia qualche pirata? Un pirata è sempre un interessato al mondo dei videogiochi e non un appartenente alla "sottocultura underground del circuito dei pirati e dei crackers di videogiochi" (vedi K-15, pag.11), come lo definite voi.

K-14: Febbraio 1990. Ho trovato molto antipatico quel detto milanese (Hai comprato la bicicletta? Ora pedala), non tanto in se stesso, ma per il contesto in cui era inserito. La pirateria è un buon mezzo per far risparmiare i videogiocatori (e per farmi vivere) e c'è chi la apprezza e chi no. Ovviamente chi acquista giochi pirata si espone a rischi (programmi incompleti o malfunzionanti, virus) a cui chi compra giochi originali non si espone, ma è certo di risparmiare un sacco di soldi. Dunque la pirateria conviva con la vendita di programmi originali e vinca il migliore!!!! (ovvero la pirateria). Vorrei anche dire che il Commodore 64 non è per niente finito (basti vedere giochi come *Last Ninja I e II*, *Tusker*, *Mith*, *Vendetta*, per citarne solo alcuni) ed io contribuisco a

mantenerlo in vita "piratando" solo giochi per C64, alla faccia di tutti i "sedicibittisti"! In conclusione EVVIVA la pirateria ed il C64 e ABBASSO gli altri computer e chi è contro la pirateria (K, per esempio). So che non pubblicherete la mia lettera perché va contro la vostra ideologia, ma ho fatto 9453 copie della mia lettera in modo da potervela spedire fino al 2015.
P.S. È inutile che mandiate l'esercito ad assediare casa mia perché seguendo l'esempio di Lelowsky ho imbucato la lettera in una città diversa dalla mia.

Tanti saluti, STINGRAY II (la vendetta)

Dunque; procedendo con ordine (sempreché la parola ordine non ti risulti troppo sgradita)

1) Se tu che sei un esperto dici che la versione pirata di New Zealand Story sia "sadica", non possiamo che crederci (noi purtroppo non l'abbiamo vista perché abbiamo l'originale). Ne prendiamo atto, anzi, per solidarietà, assieme alla Lega Ambiente, i Verdi ed il WWF stiamo valutando la opportunità di fare causa alla Nintendo, per impedire ai Mario Bros di continuare impudentemente a schiaffeggiare le tartarughe.

2) Tu sarai probabilmente un esperto di linguaggio macchina, peccato che quello nazionale (l'Italiano), ti faccia parecchio difetto. Dovevamo forse scrivere: "Cari pirati, attenti a voi!! Si parte sempre dal presupposto che tutti siano in regola con la legge, dopodiché gli onesti se ne fregano perché la cosa non li riguarda e gli interessati ne prendono atto. Gli stupidi no; quelli si agitano e se la prendono. Coda di paglia?

3) Forse al tuo paese si usano dei modi di dire differenti. "Hai comprato una Ferrari e adesso scopri che consuma un sacco di benzina" ti suona meglio? In ogni caso: il contesto non cambia e poi la frase esatta dice "Hai voluto...." e non "Hai comprato..." Se uno fa una scelta se ne assume anche le conseguenze.

4) Certamente il piacere di avere un gioco incompleto o malfunzionante è quasi uguale a quello di chi acquista una stecca di sigarette di contrabbando e scopre che dentro c'è solo segatura; ma vuoi mettere? Ho risparmiato soldi e ci ho anche guadagnato in salute. Ma fammi ridere!!!

In conclusione EVVIVA il parroco e ABBASSO la scuola e i pirati di mezza tacca (te, per esempio).

P.S.: Come vedi tutto il tuo "sapere" su cosa pubblichiamo e sulle nostre idee è miseramente naufragato sullo scoglio delle tue 9453 copie. Pensa: hai li dieci Kg. di carta tutta per te e anche consumando una media di 10 fogli al giorno (caso limite, non globale), per i prossimi due anni e mezzo potrai fare a meno di incrementare il bilancio annuale della Scottex s.p.a. (10 piani di morbidezza, 10 rotoli di convenienza).

NUOVA IMPRENDITORIA

Spettabilissima redazione di K (penso ormai che da ora in poi dovrò rivolgermi a voi in questa maniera) sono Luca Luzzio. Sicuramente non vi ricorderete di me, quindi non spremetevi le meningi per niente. Qualche tempo fa avevo spedito alla rubrica "Pagine Gialle", un'inserzione nella quale dicevo di avere fondato la L.C.R.V. (Luzzio Company Record Videogame). Già prima di scrivervi avevo in mano diversi record di molte persone nella Provincia di Milano e quindi ero in grado di poter stabilire una determinata classifica per ogni videogame. Ora naturalmente, avevo pensato di scrivervi volendo espandere la fama dell'associazione in tutta Italia ma non immaginate quale è stata la mia sorpresa vedendo la mia inserzione pubblicata. Vi confesso che le mie speranze che ciò accadesse erano ridotte all'1% e pensavo che nel leggere l'inserzione, vi sareste messi a ridere dopodiché avreste cestinato la mia missiva. Invece dopo averla vista su "K" (il magnifico "K"), mi sono reso conto di avere a che fare con persone gentili e ben disposte. Voglio perciò per prima cosa dirvi semplicemente Grazie. Ora che ho la possibilità di espandere la mia associazione in tutta l'Italia (per merito vostro), vorrei chiedervi gentilmente un piccolo favore: se per caso vi capita fra le mani un qualsiasi record o un grande punteggio di un qualunque videogame, vi prego recapitatemelo. Il mio indirizzo è:

L.C.R.V. - Luzzio via L.Da Vinci, 61 - 20064 Gorgonzola (Mi)

Tu ci chiedevi di non pubblicare la tua lettera ma come si fa a non dare spazio ad una iniziativa come la tua? Purtroppo non credo che in redazione troveranno il tempo per spedirti eventuali record o mega-punteggi (a meno che non sia il solito redattore fannullone a realizzarli) ma d'altro canto credo che sia molto meglio che i lettori si rivolgano direttamente a te piuttosto che spedire a noi tutta la documentazione del caso. Non per niente in questo stesso K-Box compaiono sia la tua lettera che quella di Ivano Mofini. Caso mai mandaci tu qualche "campione" della produzione (fanzine, classifiche, tabulati...ecc.) e non è detto che non si trovi uno spazio per...

Ti ricordiamo comunque, a proposito di club a livello nazionale, che puoi contattare lo IASP, fondato da Maurizio Miccoli, che raccoglie tutto il materiale riguardante i giochi, e i videogiochi da bar in particolare, al seguente indirizzo: Via Friuli 85 - 20135 Milano.

GIRL WARRIOR

Caro Brambo's (c'è una r di troppo oppure è la B ?) leggendo la tua risposta sulle note di Dalla ho deciso di riporre per un attimo la spada e di prendere la tastiera del mio fido Amiga 2000 per rettificare un po' le tue affermazioni. Tanto per cominciare non è affatto vero che l'Amiga non sia compatibile MS/DOS, basta aggiungere la scheda Janus e il problema è risolto, cosa che io ho fatto e ci lavoro benissimo.In quanto ai programmi di lavoro ce ne sono anche troppi sia per scrivere che per disegnare, non parliamo poi di musica, sono veramente molto belli. Quando un paio d'anni fa ho dovuto scegliere che computer acquistare sono stata per parecchio tempo indecisa tra il Mac che avevo già usato e l'Amiga fino a quando non sono riuscita a vedere un 2000 in funzione, allora non ho avuto dubbi era senz'altro il più poliedrico in commercio.

Tutt'ora non sono minimamente pentita della scelta, anzi, e non mi sento né troppo furba e tantomeno troppo bambina. Chi acquista l'Amiga 500 in fondo lo fa perché ama giocare e non gli importa più di tanto se sul suo computer girano o meno certi programmi, l'importante è che la grafica e il suono siano splendidi e così è con il meraviglioso Amiga per chi vuole lavorare e divertirsi. L'Amiga 2000 permette di fare ciò che si vuole. Detto questo passo ai complimenti, siete troppo GIUSTI!!! grazie al vostro aiuto ho risolto un sacco di giochi (tra un lavoro e l'altro). Il vostro giornale mi piace davvero infatti non ne ho mai perso un numero. Ciao caro Brambo's qualche volta verrò nei tuoi sogni e ti porterò a visitare il mio mondo: sono sicura che ti piacerà se hai abbastanza coraggio.

RED SONIA

Amabilissima Red Sonia (non è che sei una parente di Red Canzian?), con la risposta data nel K-Box di Gennaio non volevo assolutamente sminuire la potenzialità dell'Amiga né tantomeno poi quella del modello 2000. Era solo un tentativo ironico di rispondere ad uno dei tanti smarronatori della serie "Il mio è meglio perché è il mio" e tu stessa convieni che il 500 è appetito perlopiù da chi ama giocare e quindi poco preoccupato della eventuale bontà "lavorativa" del mezzo. Attendo con piacere la tua preannunciata visita onirica e l'invito alla gita turistica in "your world". Baci e saluti a te e a tuo cugino Ronnie.

Sinceramente *Brambo's*

K NOTIZIE

UN VIAGGIO NELLA QUARTA DIMENSIONE

SPRITE ALLA VELOCITA' DELLA LUCE

Due "maghi" del computer americani della Carnegie Mellon University hanno sviluppato un programma in grado di simulare graficamente il movimento di oggetti a una velocità prossima a quella della luce.

L'impressionante effetto di distorsione quadridimensionale è perfetto per i giochi elettronici e gli effetti speciali cinematografici. Quando un oggetto raggiunge il 99% della velocità della luce, la simulazione lo mostra deformarsi in incredibili forme geometriche. I videogiochi potrebbero rapidamente portare ai suoi limiti la teoria Einsteiniana della relatività speciale.

Le industrie dell'intrattenimento di tutto il mondo hanno già mostrato interesse nei riguardi di questo listato così particolare. Come era prevedibile, la malefica università ha già brevettato i software e i diritti sui due algoritmi impiegati nel programma.

FLOPPY, LATTE E NIENTE ZUCCHERO

Quei pazzi giapponesi hanno colpito ancora. Non contenti di aver inventato la biancheria intima "usa e getta" ora hanno creato dei distributori automatici di dischetti e nastri per stampante.

La richiesta di dischetti in Giappone è levitata rapidamente, creando una forte competitività fra i vari produttori. La Memorex è riuscita a identificare uno spazio ancora libero, che sta riempiendo con distributori a gettone funzionanti 24 ore su 24 specializzati in prodotti per computer.

Sembra che altri produttori di dischetti stiano seguendo le tracce della Memorex. L'invasione dei "byte a gettone" arriverà anche qui da noi?

Foto fornita dalla ASCII Corporation.

Preparatevi al crash totale di sistema offerto dalla V51

AVANTI VELOCE VERSO IL FUTURO

The Cyber Times è il primo prodotto della V51, una nuova società multimediale - la prima del Regno Unito.

Un portavoce della V51 ci ha detto: "*Cyber Times* è un giornale d'informazione rapido e rovente. Questo 'viaggio elettronico' fornirà notizie alla moda sulla pirateria e l'infiltrazione, sulle macchine e le loro specifiche tecniche, sugli avvenimenti e le immagini degli anni '90."

"Con l'avvento dell'editoria digitale, del video e delle comunicazioni veloci, la distinzione fra i media è diventata molto labile. Serve un nuovo modo di diffondere gli sviluppi tecnologici in campi diversi. *Cyber Times* serve proprio a questo. Nel frattempo, la V51 pubblicherà video, dati sequenziali, materiali di ricerca e riviste."

"I nostri motti sono: numeri oltre il numero, fatti sull'orlo della finzione e crash totale del sistema - ora."

Cyber Times sarà disponibile solo per abbonamento. Ogni numero costa 3 sterline, e pagando cinque numeri si ottiene il sesto in omaggio. Per ulteriori dettagli scrivete a: "*The Cyber Times*, 90A Devonshire Road, Forest Hill, London SE23 3SX, England".

CYBERPUNK SU DECODER

Le riviste cyberpunk non esistono solo in Inghilterra. In Italia è possibile procurarsi **Decoder**, una rivista underground (più "punk" che "cyber", a dir la verità) che da qualche numero si occupa anche di cultura elettronica mutante. **Decoder** si trova nei centri sociali, in alcune librerie specializzate o si può richiedere alle Edizioni Shake, via Cesare Balbo 10, 20136 MILANO

LA NEC ENTRA NELLA PRODUZIONE DI SOFTWARE LUDICO

La NEC, produttrice del PC Engine e all'avanguardia nei sistemi d'intrattenimento su CD ROM, ha cominciato a muoversi nel mercato del software acquistando parte della Cinemaware, la società americana in prima linea nel campo della produzione di "film interattivi" come *Defender of the Crown* e *It Came from the Desert*. "Abbiamo venduto una fetta della società alla NEC e stiamo sviluppando sei titoli per il PC Engine, fra cui tutta la serie *TV Sports*. Pensiamo ai giochi sportivi come al futuro delle console" ha annunciato Jacobs della Cinemaware.

Bisogna aspettarsi altre associazioni simili nel prossimo futuro. Con il grande aumento nei costi della produzione del software, è probabile che altri produttori seguiranno la NEC acquistando altre software house.

Nel frattempo, la Cinemaware sta cercando programmatori europei che possano lavorare sui nuovi progetti per computer, CD-ROM, console e CD-I. "Stiamo cercando nove programmatori, e se qualche lettore è interessato può spedire il suo curriculum completo a: David Todd, Vice-President of Researsch & Development, Cinemaware Corporation, 4165 Thousand Oaks Blvd, Westlake Village, California 91362, USA."

"I programmatori di CD-I devono essere laureati in Scienze dell'Informazione, quelli per computer e console semplicemente molto abili con la programmazione del 6502 e del 68000. Fra l'altro, Todd ha aiutato nella realizzazione del software di controllo navigazionale dello Shuttle."

I tecnici prescelti lavoreranno a Los Angeles o Dublino. "Vogliamo essere presenti in Europa con una certa flessibilità per il futuro. A Dublino ci sono sei ragazzi che sviluppano i giochi per il Nintendo, il PC Engine e il Megadrive della Sega. Il nostro primo gioco per Megadrive sarà pronto per l'inizio del 1991."

***It Came from the Desert** - solo uno dei più recenti giochi Cinemaware o anche un candidato alla conversione per PC Engine?*

CONCORSI A GO-GO

Come ogni anno in occasione dello Smau si svolgerà **Computer Play '90**, la mostra concorso del programma creativo.

Quest'anno il tema è "Il computer amichevole nella gestione di archivi di informazione". Le sezioni di partecipazione sono tre: singoli autori con età inferiore ai 18 anni, di età compresa tra i 18 e i 23 e per classi scolastiche.

I programmi dovranno pervenire entro il 15 settembre 1990 presso la segreteria organizzativa.

Per ulteriori informazioni e per richiedere il bando del concorso rivolgersi alla segreteria organizzativa presso: **Studio Edit, via Antonio da Recanate 4 20124 MILANO**.

Da un concorso "vecchio" a uno nuovo di pacca.

Il comune di Bologna - Progetto Giovani, il Centro Giovanile Giardini Margherita e l'Associazione Culturale Telemaco organizzano il concorso di informatica **My Software**.

Il concorso è rivolto a programmatori non professionisti singoli o in gruppo. I lavori saranno suddivisi in varie sezioni (educativa/ didattica, scientifica, utilità, grafica o disegno tecnico, gestione di dati/testi e programmi di intrattenimento per Ms-Dos o stack di Hypercard e programmi generici per Macintosh.

I programmi dovranno essere inviati entro il 31 dicembre 1990. Per informazioni rivolgersi al **Comune di Bologna - Progetto Giovani, tel 051/227723**, o all'**Associazione Culturale Telemaco, tel 051/334459**.

L'unico problema è che l'articolo 8 del regolamento dice: "Il materiale inviato non sarà restituito e rimarrà di proprietà degli organizzatori, che potranno disporne a propria discrezione".

Come dire che uno lavora 7/8 mesi per scrivere un programma solo per la gloria. Consigliamo l'organizzazione di rivedere questo infelice articolo. Non vorremmo che si ripetesse in ambito informatico la "querelle" sui diritti d'autore del libro "Io speriamo che me la cavo"

IT CAME FROM... LEVEL 9

La Level 9, un tempo gigante degli adventure inglesi, si è reincarnata in una società internazionale di sviluppo grazie al sistema di sviluppo di giochi HUGE.

Lo *Holy Universal Games Engine* (Sistema Sacro Ludico Universale) è il risultato di sette anni-uomo di programmazione e permette ai programmatori di sviluppare giochi di azione-grafica contemporaneamente per tutti i computer a 16-bit. Fra le realizzazioni tecniche ci sono uno scrolling multidirezionale superfluido su CGA e un controllo dell'immagine molto più potente di quello impiegato dalla Sierra, anche se il sistema ha qualche difficoltà nella gestione di dozzine sprite contemporaneamente (come in *R-Type* ad esempio).

Questo programma ha permesso alla Level 9 di farsi conoscere in tutto il mondo come una casa di sviluppo - fra i progetti cui sta lavorando ci sono le conversioni di *It Came from the Desert* e giochi originali con Billy the Kid e un nuovo gioco poliziesco. Fa piacere vedere una società rinascere dalle ceneri del mondo delle avventure... ma come risponderà la Magnetic Scrolls? Scopritelo il mese prossimo in un servizio speciale.

OFFERTE COMMODORE

La Commodore ha preparato una serie di confezioni per Amiga e C64 comprendenti software gioco o applicativo. Per il C64 da segnalare (tutti a 400000 lire circa) il **Commodore 64 Grand Prix** contenente C64, registratore, joystick, *Grand Prix Circuit* dell'Accolade più altri 50 giochi, il **Commodore 64 Kit Scuola** sempre con registratore e due raccolte di software educativo, l'interessantissimo **Light Fantastic** che contiene una pistola luminosa, un paio di occhiali 3D e vari giochi come *Batman* e *Platoon*, altri in 3D come *Time Traveller* e programmi pseudo-applicativi come *Shoot 'em Up Construction Kit*. Infine c'è l'offerta del C64 con *Franco Baresi World Cup Kick Off* e altri 50 giochi.

Per l'Amiga invece viene proposto l'**Amiga 500 Alterimage** comprendente il genlock, l'espansione di memoria e del software applicativo per titolazioni ed effetti speciali, l'**Amiga 500 Appetizer** comprendente l'omonimo software, e l'ormai noto **Amiga 500 Batman**, comprendente *Batman, New Zealand Story, Inceptor* e *Deluxe Paint II* (prezzo indicativo intorno al milione)

Per le applicazioni professionali viene invece proposto l'**Amiga 2000 Desk top Video** con monitor a colori, hard disk, genlock e software *TV Text* e *Tv Show* (L3500000) e l'**Amiga 2000 Desk top Music** con monitor a colori, hard disk, interfaccia MIDI e software *Music X* (L3200000)

GLI IPERGIOCHI DIVENTANO VERDI

Balance of Planet: *un software ambientalista la cui pubblicità non viene stampata su carta riciclata!*

Siete capaci di risolvere i problemi d'ambiente della Terra? La Accolade vi dà la possibilità di provare le vostre teorie nell'ultimo gioco di Chris "*Balance of Power*" Crawford. *Balance of Planet* è un simulatore ecologico ad ipertesti (vedi K 16) che mette il giocatore nei panni dell'Alto Commissario dell'Ambiente, nominato dalle Nazioni Unite per risolvere la crisi ambientale planetaria. Fra le opzioni ci sono quelle per gravare con le imposte su certe industrie e premiare le attività migliori. Bisogna affrontare le centrali nucleari, la pioggia acida, il buco nell'ozono, il terzo mondo, l'inquinamento, l'effetto serra e le carestie in un tentativo di bilanciare il benessere economico del pianeta con l'ecologia terrestre. *Balance of Planet* uscirà su PC il mese prossimo.

Gunboat: *il veicolo reale e la simulazione della Accolade.*

• Di **Gunboat** abbiamo già parlato nel numero scorso. La recensione completa di questa simulazione di battaglia fluviale dovrebbe apparire il mese prossimo. Ricordiamo che il gioco è ambientato nella Seconda Guerra Mondiale e la prima versione sarà disponibile per PC. La Accolade produce anche ***Powerboat U.S.A.***, una simulazione di off-shore in cui si può guidare il supermotoscafo di Don Johnson nelle acque di Miami. Quest'ultimo è già disponibile per C64 e PC.

• La Microprose sta dando gli ultimi ritocchi alle versioni ST e Amiga di ***F-19 Flight Simulator***. Una volta finito ***F-19***, i programmatori americani cominceranno a lavorare alla conversione di *M1 Tank Platoon* - ma non aspettatevelo su Amiga o ST prima dell'autunno. Nel frattempo ***Rick Dangerous II*** - sottotitolato ***Rick in Space*** - dovrebbe uscire per Spectrum, C64, CPC, ST, Amiga e PC.

• Uhm... Poco prima di andare in stampa, dobbiamo ammettere di non sapere molto del prossimo gioco della Mirrorsoft intitolato ***Killing Cloud*** (qui in versione ST), se non che uscirà tra qualche mese per i 16-bit, che sarà diverso

IN ARRIVO...

dai soliti simulatori e che comincia a sembrare interessante...

Nel frattempo la Mindscape ha in serbo qualcos'altro per i fanatici del-

le simulazioni di volo - in effetti la società definisce il prossimo gioco come "l'alter ego dei simulatori". ***Tracon/Rapcon*** vi mette nei panni di un controllore di volo che dirige gli aerei nei cieli del Nord America. Ci sono due versioni: civile e militare - ***Tracon*** e ***Rapcon***. Già uscito su PC, sarà convertito sugli altri formati entro breve. Una versione aggiornata dovrebbe potersi interfacciare con *Flight Simulator 4* della Mirrorsoft, dando sia la possibilità di volare che di controllare un mezzo da terra.

• La software house svizzera Linel ha acquistato i diritti del film ***La Storia Infinita II*** della Warner Bros. Il gioco sarà presentato al CES di Londra a settembre.

• Dopo il calcio...il tennis. I "maghi" della Sensible Software, dopo il grande successo di *Microprose Soccer*, hanno abbandonato i tacchetti per impugnare la racchetta con ***3D International Tennis***. Se la memoria non ci tradisce viene utilizzato per la prima volta un sistema di grafica vettoriale tridimensionale per un gioco sportivo. ***3D International Tennis*** ha quattro livelli di abilità, una veduta del gioco variabile da dieci diverse angolazioni, voci ed effetti digitalizzati, 64 avversari e 72 due tornei da giocare su 4 terreni di gioco. ***3D International Tennis*** è pubblicato dalla Palace e presto sarà disponibile per tutti i formati

• Sono appena arrivati in redazione la versione per C64 di *G.P. Tennis Manager* della Simulmondo e la nuova versione di *F1 Manager* con i dati dei piloti del Campionato '90. La casa bolognese ha anche realizzato una newsletter, *Simulmondo Sat*, per i soci del proprio club. Per iscriversi inviare 30000 lire alla Simulmondo, Viale Berti Pichat 26, 40127 Bologna. Oltre alla news-letter sono previste magliette, gadget, poster ecc.

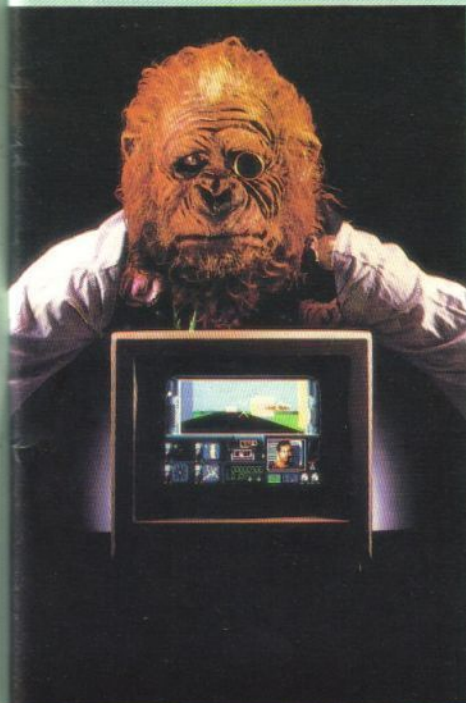
• Vi ricordate il famoso film *Rollerball*? La EA certamente si, dato che sta per pubblicare **Scrollerball**, basato su un violentissimo sport del futuro. L'aspetto interessante di questo titolo è che permette la partita a tre giocatori contemporaneamente.

È magnifico e uscirà presto su PC, ST e Amiga dalla Digital Magic Software. Shockwave è uno sparatutto in 3D che combina rotazioni superveloci e grafica dettagliata. Altrimenti si può fuggire da Colditz su C-64, ST, Amiga e PC. Qui stiamo cavalcando un'onda d'urto su una "Super-Dooper Mark IV Blastamobile"

Come avrete letto sul numero scorso l'Elite sta per terminare le conversioni di alcuni giochi del Megadrive. Tournament Golf (qui sotto) e Last Battle - pestaduro a scrolling orizzontale - usciranno in ottobre per C-64, ST, Amiga e PC, mentre World Championship Soccer sarà disponibile anche per Spectrum

Uno dei programmatori di Millennium... con una stupida maschera - parliamo di Resolution 101 a pag. 50.

Dynasty Wars è l'ultima conversione di un coin-op della Capcom ad opera della US Gold. Ambientato nell'antico Giappone, questo affettatutto per due giocatori in contemporanea offre otto livelli e quattro personaggi fra cui scegliere. Presto nei negozi in ogni formato.

Per questo mese aspettatevi dalla EA *Flood*, il nuovo gioco dei programmatori di *Populous*, e *Imperium*, una simulazione dei prossimi mille anni della nostra civiltà. I due titoli saranno disponibili inizialmente per ST e Amiga.

L'ASSO dei CIELI

La Microprose ha progettato il simulatore di volo definitivo. Oggi destinato al mercato delle sale giochi, potrebbe arrivare nelle nostre case entro breve...

Milioni di confezioni (sei per essere precisi) di giochi della Microprose sono state "bruciate" velocemente nei negozi di tutto il mondo. Ma questo risultato non è stato sufficiente a saziare il boss della Microprose "Wild" Bill Stealey.

I giochi vanno bene, pensò, ma erano le macchine su cui giravano che non erano alla loro altezza. Ci voleva un computer abbastanza potente da portare giochi come *F-15 Strike Eagle* e *Gunship* a nuove altezze, un computer capace di competere degnamente con i simulatori commerciali in termini di capacità grafiche e di calcolo, un computer in grado di dare ai giocatori un'assaggio del vero volo ad alta velocità.

Così Bill reclutò Gene Lipkin, uno dei fondatori (insieme a Nolan Bushnell) della Atari. Insieme a un gruppo di tecno-fanatici, Lipkin promise alla Fortezza Volante che presto avrebbe creato la macchina desiderata - con un gran cassone, e la fessura per infilarvi i gettoni. La Microprose aveva intenzione di dedicarsi seriamente al mercato dei giochi da bar, minacciando colossi come la Konami o la SNK. La guerra venne dichiarata nel 1988, quando la società cominciò a lavorare seriamente a un nuovo progetto di hardware...

Sono passati due anni, e la macchina è ormai pronta per essere spedita in tutto il mondo. Si tratta di un mobile verticale, elegante, dotato di un joystick a tre pulsanti e di una manopola scorrevole con ulteriore pulsante. Il suo cuore è un 68000 unito ad altre, ancora più potenti bestiacce elettroniche (progettate specificamente dalla Microprose e rigorosamente "top secret"), e possiede alcune delle più efficienti routine per la manipolazione di grafica tridimensionale a vettori oggi in circolazione. Il risultato è un eccezionale simulatore di volo e di combattimento con alcune caratteristiche davvero peculiari. Ecco qui...

Indicatore posizione ***ID del Bersaglio*** ***Display del Nemico***

La missione di addestramento (Frontlines)
Stiamo volando ad alta velocità in una valle per distruggere un ponte. Schizzare nei canyon è eccezionale. La P nell'angolo in alto a destra del mirino mostra la direzione in cui si trova il bersaglio principale, che va distrutto per completare la missione.

Il "cassone" di F-15 al momento è solo verticale, ma potrebbe venirne prodotta una con cabina completa in seguito. Sono già previsti altri giochi nel caso che questo abbia successo, e fra i primi ci saranno naturalmente le conversioni dei giochi Microprose.

MACH 2 E OLTRE

Lo scenario fornito attualmente per questa macchina è una versione di *F-15 Strike Eagle* modificata per la macchina a gettone con sei missioni di differenti difficoltà. All'inizio si può scegliere fra solo due di esse - per accedere alle altre quattro bisogna dimostrare le proprie capacità.

Missione Frontlines
Quelli lì davanti sono proiettili di contraerea. Il bersaglio primario è proprio davanti a noi.

Si parte con *Frontlines*, che è sostanzialmente una missione di addestramento nella quale bisogna bombardare un ponte ed eliminare tutto ciò che si muove. Sullo schermo possono apparire circa 256 colori contemporaneamente (il numero esatto non è stato rivelato dalla Microprose), che danno un'impressione molto simile a quella di una scheda VGA su PC. L'immagine viene fornita tramite un monitor da 25 pollici - decisamente più ampio di quelli normalmente usati nei coin-op. La grossa differenza, comunque, sta nella velocità.

Spingendo in avanti la cloche si inizia una delle più spettacolari picchiate che ci sia mai capitato di vedere. I dettagli del paesaggio sono di gran lunga maggiori di quelli presenti nei normali simulatori e volando rasoterra è possibile ad esempio - nella seconda missione - passare fra i piloni di una piattaforma petrolifera nel Golfo Persico.

La terza missione si svolge di notte. Il sonoro è aggressivo quasi quanto l'azione, e si può realizzare qualunque manovra possibile nella realtà. L'unica differenza sta nell'abilità necessaria - a questa velocità e senza autopilota o assistenza computerizzata la storia si fa veramente acida.

http://speccy.altervista.org/

La missione numero quattro ("The Angry Sea") vi lancia sugli oceani e nella quinta vi trovate ad affrontare un duro duello aereo. La sesta missione è Top Secret e non può essere recensita - bisogna mostrare tutta la propria abilità per aspirare a questo livello del tutto speciale dotato di ulteriori problemi di volo e nemici più aggressivi.

Per avere un'idea della rapidità con cui si muove l'azione, provate a considerare il fatto che un tipico simulatore ad alta velocità per PC muove circa 15000 poligoni al secondo. La versione da bar di *F-15* ne sposta 60000. Una simile capacità è infinitamente superiore a quelle offerte dalla concorrenza e l'aggiornamento dello schermo è incredibile: 30 fotogrammi al secondo - addirittura superiore a quella delle normali TV e del cinema. La conseguenza è che l'azione non è solo tremendamente veloce, ma anche insospettatamente fluida.

TATTICHE

F-15 non è solo uno sparatutto, comunque. Tanto per cominciare, a differenza di ogni altro coin-op, qui il giocatore ha completa libertà di movimento in ogni direzione. Bisogna tenere costantemente d'occhio il livello del carburante, che si aumenta unicamente distruggendo le autobotti a terra. Bisogna anche avvicinarsi ai bersagli designati, impiegando in continuazione la finestra di identificazione del bersaglio a lunga portata, lo schermo della mini-mappa e l'indicatore del nemico.

F-15 ha un altro asso nella manica. È infatti possibile comprare carburante e armi extra inserendo gettoni addizionali senza dover quindi aspettare di guadagnarseli sul campo. Alcune caratteristiche sono essenziali - come le esche termiche per ingannare i missili nemici. Si possono riparare i danni, rifornirsi, aggiungere esche o migliorare la potenza complessiva - il tutto inserendo gettoni o accumulando punti.

Una volta terminata una missione si può continuare il conflitto contro chiunque sia abbastanza stolto da tentare un attacco - oppure si può entrare nel portale luminoso che appare nel cielo. Si tratta di un grosso cubo semitrasparente che, una volta penetrato, porta il giocatore al livello successivo.

AVANTI IL PROSSIMO

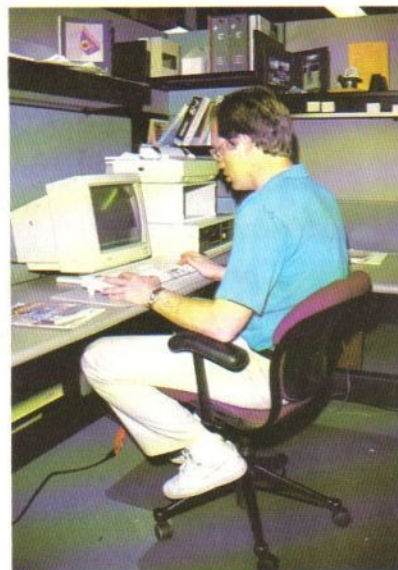
Una delle cose migliori del sistema Microprose è che può

IL PREZZO DELLA MORTE

Quanta potenza di fuoco si ottiene per un dollaro? Questo era il dilemma dibattuto alla Microprose durante la nostra visita a Baltimora.
Le esche e il carburante sono essenziali e dovrebbero quindi costare molto poco - ma quanto costa un postbruciatore? Speriamo che il gioco non finisca per essere riservato ai milionari...

"Yeee Hooo!!"
'Wild Bill' Stealey

Missione nel Golfo
Un duello aereo sul Golfo - "È solo il Golfo", insiste Wild Bill, "Non ho mai parlato della Libia, no?" Siamo riusciti a riportarlo ai comandi proprio un attimo prima di sbattere contro la piattaforma petrolifera, sotto la quale è poi passato con un'audace manovra.

Wild Bill prova il nuovo sistema. Le sue urla da esaltato echeggiavano nel palazzo terrorizzando gli impiegati. Ha insistito per indossare il cappellino prima di decollare...

Uno degli sviluppatori del sistema mentre lavora agli algoritmi 3D del gioco. Il programma è stato scritto in C prima di venire registrato sui chip dedicati alla grafica e al sonoro.

Missione nel Golfo
I nostri colpi incendiano le sabbie sottostanti mentre viriamo verso il mare nel secondo scenario. L'identificatore di bersaglio mostra il Bersaglio Principale ormai distrutto: 5000 punti e il tempo per raggiungere il portale e migliorare le nostre capacità

http://speccy.altervista.org/

Silent Service II, presto su PC. Un candidato alla conversione su coin-op?

I comandi del gioco da bar sono semplici e maneggevoli. Sul joystick c'è il pulsante di fuoco, l'identificatore di bersaglio e il lanciamissili; sulla manetta a sinistra si trova il controllo dei postbruciatori. I pulsanti laterali servono a sganciare le esche. Il joystick è molto sensibile - questo non è un simulatore a 16-bit, ma una cosa VELOCE

venire convertito istantaneamente per far girare scenari differenti semplicemente sostituendo qualche chip. Alla Microprose hanno già in lavorazione tre titoli e, anche se non ci hanno rivelato di cosa si tratti, potremmo scommettere che *Gunship* sarà uno dei primi. Fra le altre possibilità, c'è una conversione di *M1 Tank*.

Le implicazioni di tutto ciò sono inquietanti. Ad esempio, se la Microprose dovesse ottenere un particolare successo - e da quel che abbiamo visto la cosa sembra piuttosto probabile - è plausibile immaginare almeno 5000 unità vendute. Dato che ciascun gioco costa poco più di 7000 dollari, i guadagni sarebbero notevoli.

"Con quei soldi potremmo finanziare dei nuovi progetti," ha osservato il direttore alle vendite Gerry Blair, "La cosa più bella è che non siamo più nel mercato del software. Oggi ci occupiamo di divertimento in generale, e questo significa che possiamo sviluppare dei giochi impiegando una nuova tecnologia e progettarli così come oggi vengono realizzati i film. Stiamo già discutendo la possibilità di impiegare un CD-I e, se il gioco avrà successo, potremmo persino ottenere fondi sufficienti per diventare produttori favoriti per la Nintendo (la Nintendo fa pagare fior di quattrini alle società interessate a produrre materiale per le sue console). Infine, potremmo addirittura raggiungere presto la posizione in cui vendere noi stessi i diritti per le conversioni."

Le altre possibilità in discussione sono lo sviluppo o meno di una versione domestica del nuovo sistema e una versione a gettoni dotata di sedile idraulico, che in America non è particolarmente gradita a causa della mancanza di spazio in molte sale giochi. "L'industria americana ha bisogno di una nuova forza in questo settore," dice Gerry, "dato che sino ad oggi siamo stati dominati dai giapponesi. Tutta l'America spera nel nostro successo." Stiamo tenendo anche noi le dita incrociate.

"La gente nell'industria dei coin-op era solita guardare al software domestico come a un nemico; quando abbiamo mostrato loro F-15 e Tank hanno cambiato idea..."

Gerry Blair, Microprose

http://speccy.altervista.org/

1º CAMPIONATO ITALIANO

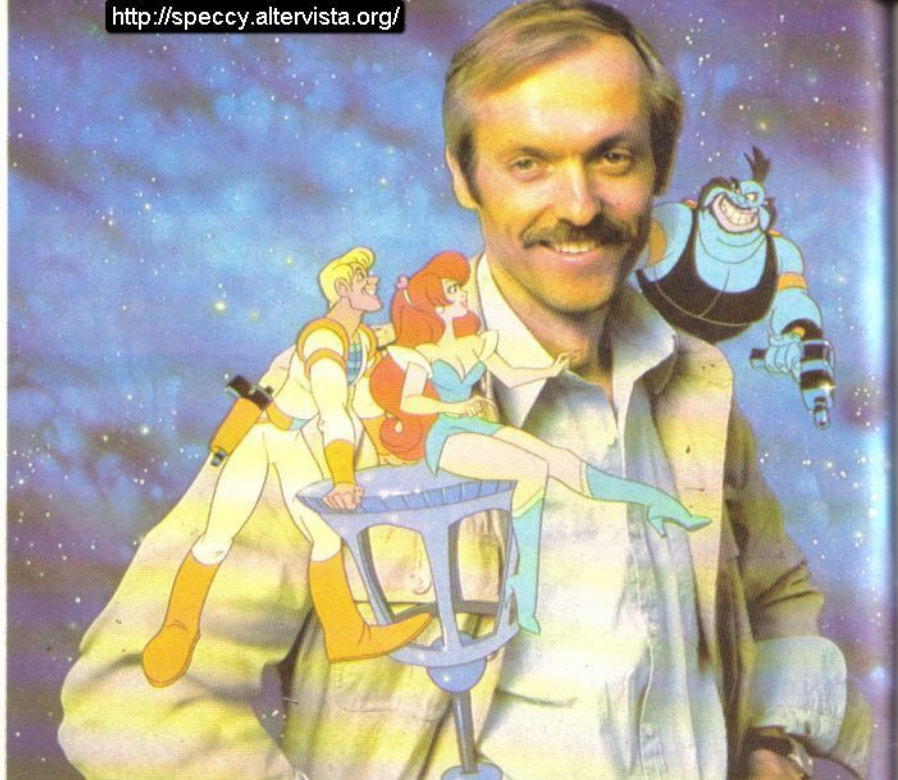
- **Credi di essere un fuoriclasse di calcio elettronico?**
  Bene, ora hai la possibilità di dimostrarlo e rappresentare l'Italia al Campionato Europeo di Kick Off!
- **Partecipa al 1º Campionato Italiano di Kick Off, organizzato da K con il patrocinio di Leader Distribuzione.**
- **Per le selezioni locali scegli il Soft Center più vicino a casa tua e portati dietro il tuo joystick preferito.**
- **Il mese di giugno sarà dedicato alle selezioni. Affrettati ad iscriverti.**
- **Il vincitore nazionale volerà a Londra per partecipare alla Finale Europea.**
- **Il Campionato è organizzato in due fasi: locale e nazionale.**
- **1ª FASE: 24 Soft Center in 14 regioni italiane ospiteranno le selezioni locali che si svolgeranno con partite a eliminazione diretta.**
- **2ª FASE: si svolgerà a Milano tra i 24 vincitori delle selezioni locali che si incontreranno secondo il calendario dei Mondiali.**
- **Il Campionato è aperto a tutti e sarà basato su Kick-Off della Anco Software.**
- **Le gare si disputeranno su computer Commodore Amiga.**

ECCO I SOFT CENTER DOVE SI SVOLGERANNO LE SELEZIONI LOCALI:

ALEX COMPUTER E GIOCHI, c.so Francia,333/4,Torino (011/7730184) • **PLAY GAME SHOP**, via Carlo Alberto, 39/E,Torino (011/517740) • **COMPUTERIA**, p.zza del Tribunale,Varese (0332/230006) • **MARCUCCI**, via F.lli Bronzetti, 37, Milano (02/7386051) • **MESSAGGERIE MUSICALI**, corso Vittorio Emanuele, 22, Milano (02/781251) • **VIGASIO MARIO**, c.so Zanardelli, 3/7, Brescia (030/59330) • **COMPUTER SHOP**, via Paolo Reti,6,Trieste (040/61602) • **COMPUTER POINT**,via San Felice e Fortunato, 107,Vicenza (044/32240) • **GUERRA EGIDIO**, via Bissuola, 20/A,Mestre,Ve (041/940206) • **GUERRA EGIDIO**, p.zza Trentino, 6,Treviso (041/96315) • **COMPUTER LINE**, via San Rocco, 10/C Reggio Emilia (0522/432679) • **ORSA MAGGIORE**, p.zza Matteotti,20 Modena (059/211200) • **CARTOLERIA STERLINO**, via Murri, 75/A, Bologna (051/302896) • **A.B.M. COMPUTERS**, p.zza De Ferrari, 2,Genova (010/294636) • **PLAY TIME**, via Gramsci, 3/5/7R, Genova (010/290747) • **COSMOS 3000**, via Mazzini, 38,Pescara (085/31607) • **BUCCI FRANCO**, corso Tacito, 76, Terni (0744/403106) • **ELETTRONICA CENTOSTELLE**, via Centostelle,5 A/B, Firenze (055/610251) • **IL COMPUTER**, v.le Colombo, 216, Lido di Camaiore, Lu (0584/618200) • **ARICO' GIOVANNI**, via Magna Grecia, 71, Roma (06/776829) • **KEY BIT ELETTRONICA**, via Cialdini, 8/10, Latina, Rm (0773/489551) • **ENTRY POINT**, via Colombo, Caserta (0823/320797) • **WILLIAMS COMPUTER CENTER**, v.le Unità d'Italia, 79, Bari (080/363579) • **HOME COMPUTER**, v.le delle Alpi, 50/F, Palermo (091/523195)

L'ex animatore della Disney Don Bluth con i personaggi di Space Ace.

Il cattivone di Space Ace, Borf, grida vendetta. Non perdetevi l'imminente Space Ace II: Borf's Revenge.

Rick Haynes visita gli studi cinematografici di Don Bluth a Dublino e scopre i cartoni animati interattivi....

Nella tana

Lead on brave adventure, your quest awaits. La frase di apertura del classico coin-op su disco laser per sala giochi dei primi anni '80, *Dragon's Lair*, è rimasta impressa nelle menti di tutti noi. Sebbene il primo "cartone animato interattivo" del mondo fosse innovativo, la sua tecnologia era in anticipo sui tempi e di conseguenza i giochi da bar *Dragon's Lair* e *Space Ace* di Bluth non ottennero il successo commerciale che meritavano. Con il lancio pubblico del CD-I il prossimo anno ed il crescente numero di unità CD-ROM in circolazione, la tecnologia ha finalmente raggiunto questo concetto futuribile. Il cartone animato interattivo è in procinto di arrivare sui nostri schermi TV.

I cartoni animati interattivi di Bluth uniscono la tradizionale animazione cinematografica con l'interattività dei giochi per computer dando un nuova tipo di intrattenimento. Bluth spiega i vantaggi dell'animazione: "Tutte le grandi storie hanno due cose in comune, divertono ed educano. Il desiderio di essere rapiti dalla fantasia è sempre forte e l'animazione ha lo speciale potere di entrare in regni immaginari dove una normale telecamera non potrà mai arrivare".

Prendendo atto della tecnologia CD emergente, Bluth nel maggio 1989 ha deciso di creare un reparto speciale per la produzione di cartoni animati interattivi. Patrick Ketchum, presidente della Sullivan Bluth Interactive Media (SBIM), ci ha detto: "La SBIM è all'avanguardia della tecnologia CD. Abbiamo iniziato la produzione con due giochi per il mercato dei CD-I che combineranno il nostro talento creativo, le superiori possibilità di animazione e l'innovativa tecnologia dei computer per creare cartoni animati interattivi".

"Forme d'arte economiche e di scarsa qualità sono come pettegolezzi: interessanti, ma passeggere."
Don Bluth

Ketchum è interessato da tempo sia ai media che all'animazione interattiva. Nel 1980 ha fondato la Data Soft, la società creatrice di alcuni dei primi successi per computer, fra cui *Zaxxon, Bruce Lee* e *Alternate Reality* per macchine come l'Atari 800 e il Commodore 64. Poi ha fondato la divisione americana della Toei Animation, il più grande studio di animazione giapponese. Nel 1986 la Toei ha animato oltre 360 cartoni di mezz'ora ciascuno per la TV, fra cui *The*

Gli studi Sullivan Bluth a Dublino, in Irlanda: oltre 300 menti creative dedicate alla produzione di ottimi film in un edificio di sei piani che sorge accanto al fiume Liffey.

IMMAGINAZIONE CREATIVA

Don Bluth iniziò la sua carriera come apprendista animatore alla Walt Disney negli anni 50 lavorando su film come *La Bella Addormentata nel Bosco* e *Le Avventure di Bianca e Bernie*, e la lasciò nel 1979. "L'arte dovrebbe sempre dire qualcosa di significativo, altrimenti perché dedicarvisi? Vedere un prodotto eccellente è sempre fonte di ispirazione," dichiara Bluth. Per questa ragione abbandonò la Disney insieme ai colleghi Gary Goldman, John Pomeroy e 11 altri animatori, deciso a produrre buoni film di animazione praticamente nel suo garage. Il primo film fu un grosso successo. Bluth produsse un filmato per la TV - *Banjo the Woodpile Cat* - che vinse anche un premio. Ad esso seguì il primo film per il grande schermo, *Brisby e il Segreto di NIMH*. Nel 1984 Bluth incontrò il finanziere Morris Sullivan e con esso fondò il Sullivan Studio a Van Nuys, in California. *Fievel Sbarca in America*, un film presentato da Steven Spielberg, venne realizzato lì, nonostante l'opera di stesura del colore sia stata effettuata allo Studio Sullivan Bluth di Dublino. *Fievel Sbarca in America* divenne il più grosso successo commerciale per un cartone animato alla sua prima uscita: gli incassi cinematografici e nel mercato delle videocassette stanno raggiungendo la cifra complessiva di 180 milioni di dollari. Lo studio di 9000 mq. di Dublino è stato aperto nel 1986. *Alla Ricerca della Valle Incantata*, prodotto dalla coppia Spielberg/Lucas, è stato il primo film interamente realizzato a Dublino. Ad esso sono seguiti *Oliver & Co.*, *Tutti i Cani Vanno in Paradiso* e *Rock-A-Doodle*.

Space Ace *fu il secondo coin-op su laser disc interattivo di Don Bluth.*

Muppet Babies, *GI Joe* e *Dungeons and Dragons*. Ketchum si è associato con Bluth nell'ottobre 1986.

GIOCARE CON I CARTONI ANIMATI

I giochi per computer di Don Bluth hanno cominciato ad essere veramente popolari in questi ultimi anni malgrado le critiche sulla loro mancanza di giocabilità e sul loro livello di interattività. I giochi *Dragon's Lair*, *Space Ace*, *Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle* e *All Dogs Go to Heaven* di Bluth sono stati prodotti per una ampia varietà di macchine quali Spectrum, C64, CPC, ST, Amiga, PC, Nintendo, Sega, Macintosh e Apple IIgs. La società sta inoltre sviluppando giochi per macchine come il Gameboy della Nintendo, il Fujitsu FM Towns, il PC Engine CD-ROM e per il sistema CD-I della Philips/Sony. Dichiara Ketchum: "Ritengo che il mercato dei computer e del software ludico si stia muovendo verso un'unione di abilità tecniche e di animazione grazie alla quale i personaggi otterranno movimenti più verosimili e i giochi diverranno più dinamici".

La SBIM ha in progetto di aumentare il proprio impegno interno nello sviluppo di giochi per computer e console piuttosto che affidarsi unicamente a società come la Readysoft. "Stiamo creando un laboratorio nel quale saremo in grado di sperimentare con la progettazione di personaggi, zioni, computer graphic, ecc." rivela Ketchum. Il primo gioco creato dalla SBIM in modo totalmente autonomo si baserà probabilmente sul nuovo film di Don Bluth, previsto per il 1991 e attualmente in lavorazione negli studi di Dublino.

> ***"Il mio film preferito è La Vita è una Cosa Meravigliosa di Frank Capra. Tutte le volte che lo vedo mi metto a piangere e penso: sono felice di essere vivo."***
>
> **Don Bluth**

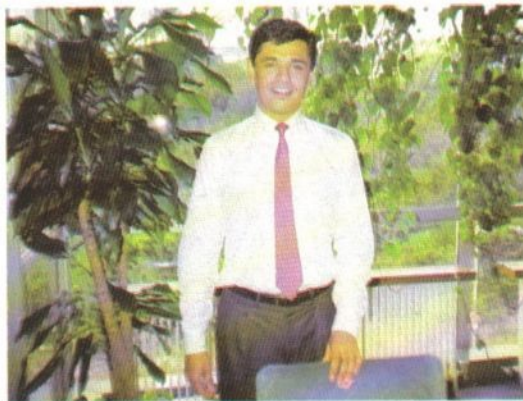
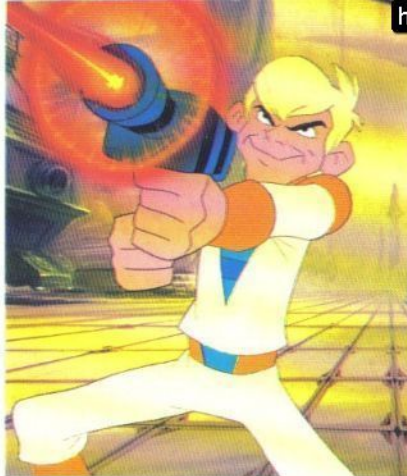
Un simpatico personaggio del film "Alla Ricerca della Valle Incantata".

Nel frattempo fra i nuovi giochi in lavorazione ci sono *Dragon's Lair: The Legend*, *Dragon's Lair II: Time Warp*, *Space Ace II: Borf's Revenge* e *The Sea Beast*. Si spera che la loro giocabilità sia migliore che in passato - e Ketchum ritiene che lo sarà, " *The Sea Beast* sarà una combinazione di ottima animazione e grandi risorse tecniche. *Dragon's Lair* e *Space Ace* erano entrambi prodotti creati per il mercato del laser disc, ma erano troppo avanti quando apparvero per la prima volta. La loro giocabilità non era quello che avrebbe potuto essere potenzialmente, soprattutto osservando il mercato attuale. Con *The Sea Beast* cercheremo di migliorare questo aspetto, ci sarà una completa interattività fra il giocatore e i personaggi da lui controllati. Questo gioco sarebbe dovuto essere il quarto nella nostra linea di prodotti per sale giochi, ma a causa del fallimento del mercato del laser disc non venne mai realizzato. Abbiamo anche un paio di altre idee, e nonostante siano state pensate nei primi anni '80 ritengo siano tutt'ora eccellenti. I giochi sono ancora basati sullo stile di *Dragon's Lair*, soprattutto per quanto riguarda i personaggi. La loro pubblicazione è prevista entro sei mesi".

UNIRE I PUNTINI

Bluth è all'avanguardia nella tecnologia computeristica anche quando si tratta di creare i suoi film di animazione. Jan Carlee, direttore del settore computer ai Sullivan Bluth Studio, spiega il loro impiego dei computer: "Noi costruiamo modelli tridimensionali di oggetti gestiti dal computer. È facile inserire un oggetto nel computer e manipolarlo - soprattutto per quanto riguarda oggetti ricchi di dettagli che sarebbe difficile disegnare visti in particolari prospettive. Nel film *Rock-A-Doodle* troviamo una serie di oggetti come automobili, elicotteri, motociclette, giocattoli, lattine, mobili

Patrick Ketchum, presidente della Sullivan Bluth Interactive Media.

http://speccy.altervista.org/

Il nostro eroe in piena azione nel coin-op Space Ace.

viventi e fattorie. Noi costruiamo i modelli di questi oggetti e li animiamo con poche regole fondamentali di geometria. In pratica, non è altro che una versione più costosa ed elaborata del vecchio gioco di unire i puntini."

"I modelli vengono poi disegnati su carta. Questo potrebbe apparire un metodo incredibilmente primitivo, ma in realtà funziona molto bene perché anche stilisticamente è conforme al resto del film. Inoltre una volta su carta non è più un formato strano e incomprensibile, ma è facilmente manipolabile da una qualunque delle 397 persone che lavorano nello studio. Gli animatori possono rilassarsi e disegnare direttamente sulla carta. Se volete cambiare il vestito a un personaggio o far apparire qualcosa di più realistico si possono aggiungere i particolari a mano. Se necessario, i tecnici degli effetti speciali possono aggiungere fumo, polvere e sporcizia senza che il tratto del disegno venga alterato - o almeno si spera".

"Con il computer è possibile sperimentare rapidamente grandi quantità di idee e varianti".

"Usiamo due stazioni grafiche della Silicon Graphics - con i programmi *Wave Front* e *Soft Image*. Inoltre il nostro direttore tecnico è in grado di modificare i programmi che utilizziamo in modo che essi facciano esattamente quello che vogliamo e non solo qualcosa di simile".

"Creare un'immagine con un computer è un'operazione molto costosa, quindi costruire un intero film significa passare attraverso le dodici fatiche di Ercole. Se ingrandite quella che oggi è la grafica standard di un computer su di uno schermo di 15 metri per 20 l'effetto non è dei migliori. Bisogna ottenere una risoluzione orizzontale di almeno 2000 pixel per creare immagini sufficientemente buone. *The Last Starfighter* della Digital Production impiegava 4000 pixel di risoluzione orizzontale e sinceramente penso che sia un'esagerazione. Le immagini generate dal computer erano più nitide delle immagini reali, e questo le faceva apparire piuttosto fuori posto. Credo che avrebbero dovuto operare con una risoluzione più bassa. Un film come *Tron* è stato realizzato invece con una risoluzione orizzontale di 1600 punti, che non era sufficiente. Credo che l'immagine giusta si collochi tra 1600 e 4000. La tavolozza dei colori è un altro problema che non deve essere sottovalutato. Alcuni programmi sono progettati per gestire solo 256 tonalità di grigio perché questo è lo standard delle immagini televisive. Quando si affronta un'immagine cinematografica bisogna prepararsi a gestire un numero di tonalità di grigio superiore. In uno studio dove ho lavorato qualche tempo fa avevamo una tavolozza di 64 miliardi di colori, con 8 miliardi di tonalità di grigio. Eravamo perfino oltre lo spettro di tonalità di grigio della pellicola che stavamo impiegando!" Carlee ha lavorato sui film *Tron*, *La Donna Esplosiva*, *I Goonies* e *Predator*. "*The Abyss* della Industrial Light & Magic è il miglior impiego di computer graphic che si sia mai visto. È il miglior esempio di come integrare immagini realizzate con il computer e azioni dal vivo. La ILM è il nome nuovo di questo settore". Non si sente Carlee un po' fuori dal mondo qui a Dublino? "Qui stiamo facendo una cosa completamente diversa: realizziamo cartoni animati. Realizzare immagini con il computer richiede un grosso investimento in macchine e programmi. Solo due grossi studi cinematografici oggi hanno sezioni che lavorino a tempo pieno in questo settore - noi e la Disney. Le immagini realizzate con il computer devono ancora trovare la loro nicchia nel mondo dei cartoni animati - cosa che potrebbero fare molto bene senza necessariamente rimpiazzare qualcosa di già esistente. Non basta che i computer facciano le cose meglio, ma devono anche farle più in fretta e più economicamente. Realizzare un'animazione è un lavoro intenso e complesso: i computer possono essere veramente d'aiuto. Ora che abbiamo questo nuovo strumento a nostra disposizione possiamo fare cose fino ad ora insperate. La computer graphic sta allargando gli orizzonti del nostro lavoro."

PARTIRE DALLA VETTA

Don Bluth lasciò la Disney con in mente un'unica semplice ambizione: produrre cartoni animati con una qualità che non si era più vista dagli anni '30 e '40. "Fare un film a cartoni animati con la pretesa che diventi un classico significa intraprendere un lavoro molto complesso. Non è la stessa cosa che creare un cartone animato a puntate per la TV. Ritengo che sia una forma d'arte la cui parola chiave è "qualità". Ma cosa si intende in realtà con "pretesa di divenire un classico"? "Un qualsiasi classico è qualcosa che supera la prova del tempo e piace a molte persone. In un film a cartoni animati ciò significa creare qualcosa che emozioni e commuova ogni volta che viene rivisto," asserisce Bluth.

Come si realizza un film a cartoni animati? "Tutto inizia con un foglio di carta bianco. Animare significa proiettare sullo schermo 24 immagini al secondo. Un film di media lunghezza necessita di circa centomila immagini. Ognuna di queste viene dipinta su fogli di plastica trasparente."

"La sceneggiatura è la prima cosa a essere creata, e comprende elaborati bozzetti che aiutano a visualizzare la trama. Gli artisti compiono ricerche sulla geografia e l'architettura del luogo in cui la vicenda è ambientata, in modo da creare l'intelaiatura visiva sulla quale si baseranno i disegnatori degli sfondi per dipingere l'ambientazione. I personaggi vengono disegnati da animatori che conoscono le leggi fisiche e temporali che regolano il movimento di creature e oggetti nel mondo reale. L'animatore è il vero attore del film, e deve avere un'inclinazione naturale verso il caricaturismo e la drammatizzazione. Gli animatori degli effetti speciali creano tutti i fenomeni ambientali che danno vita al mondo artificiale. Gli effetti speciali rappresentano una grossa parte dell'animazione tradizionale. Ogni cosa che si muove senza essere un personaggio è automaticamente un effetto speciale - scintille, ombre, fumo... Artisti specializzati nelle animazioni intermedie completano le singole sequenze. Infine, le persone responsabili della revisione finale controllano che tutto sia stato fatto correttamente. Oggi abbiamo 300 impiegati provenienti da 10 differenti nazioni. La nostra intenzione è di portare sotto lo stesso tetto i migliori artisti di tutto il mondo." Bluth è entusiasta: "Ognuno dei nostri artisti influisce su ogni film con il suo talento, caricandolo di emozioni, atmosfera e pathos. In questo modo quando il loro lavoro viene fuso insieme su pellicola, l'impressione è che sia stato realizzato da un unico grande artista." Con oltre 300 persone in 20 e passa sezioni creare un film di qualità può rivelarsi un processo non indifferente. "Ogni reparto dipende dagli altri per quanto riguarda il suo lavoro - il nostro settore amministrativo ha lo scopo di gestire il lavoro così che fluisca regolarmente da un dipartimento all'altro senza rallentamenti. Mettiamo una grande quantità dei nostri sforzi nella prima parte della lavorazione: la sceneggiatura. La nostra filosofia è molto semplice: la forza della società è uguale alla forza delle vicende che essa racconta. In seguito si passa alla registrazione delle voci e si inizia a disegnare i personaggi e a provare alcune idee visive. È fondamentale disegnare tutte le inquadrature del film dall'inizio alla fine, come una storia a fumetti. La qualità di questa realizzazione è fondamentale per la bellezza del film. Una copia della sceneggiatura viene quindi inviata a ogni reparto, e da questo momento in avanti ognuno inizia a sviluppare e a lavorare sull'idea originale. Nella sceneggiatura è volutamente lasciato spazio per la creatività individuale. Ogni persona è responsabile di dare il proprio contributo al film." L' "affarista" Sullivan riassume i vantaggi di uno splendido film a cartoni animati su uno splendido film tradizionale: "Oggi noi creiamo tra i più bei film a cartoni animati del mondo. Il loro costo di produzione non è superiore a quello dei film tradizionali, ma la loro "aspettativa di vita" è illimitata rispetto ad un normale film. Un buon film a cartoni animati ha l'abilità di produrre profitto virtualmente per sempre, con successo rinnovato a ogni nuova generazione. Con la creazione di film tradizionali e della nostra nuova catena di distribuzione, oggi siamo in una posizione abbastanza forte da far sentire la nostra voce sul mercato".

La bella principessa di Dragon's Lair si basa su di un famoso sex symbol. Vi arrendete? Marylin Monroe, naturalmente.

> ***"I bambini hanno bisogno della sicurezza che tutto andrà bene. Allo stesso tempo un ragionevole spavento serve a scaricare l'ansia. Dovrete aspettarvelo prima di vedere trionfare il Bene."***
>
> **Don Bluth**

Il gioco per computer All Dogs Go to Heaven è dedicato soprattutto ai giocatori più giovani: molti semplici giochini che incorporano una discreta quantità di elementi educativi.

SE NINTENDO NON VA IN MOTO VADO IN MOTO DA NINTENDO!
NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!
Nintendo
MATTEL
Jovanotti
★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

Sogno a vapore

Tempo fa, vapore e rotaia costituivano la strada che portava a ricchezze impensabili. Bastava ottenere un appalto dal governo, raccogliere fondi dai rapaci investitori e sedersi comodamente in poltrona ad ammirare la cascatella di argentee monetine che presto avrebbe cominciato a fluire nelle tasche.

Beh, in realtà le cose non erano così semplici. La concorrenza era spietata: per ogni ogni società che faceva fortuna, dieci finivano sul lastrico. Ora esiste la possibilità di scoprire quale sarebbe stato il vostro destino se vi foste gettati in questa affascinante e pionieristica avventura. La nuova simulazione della Microprose ricrea infatti non meno di 100 anni di storia delle ferrovie.

Il gioco è controllato con un sistema di menu accessibili tramite il mouse, ed è molto facile da giocare. Dopo avere selezionato il "campo di battaglia" (scelto tra Inghilterra, Europa e Stati Uniti), si sceglie il livello di difficoltà - Investitore, Finanziere, *Mogul* o *Tycoon* (Magnate); il giocatore quindi si misura con un certo numero di società guidate dal computer.

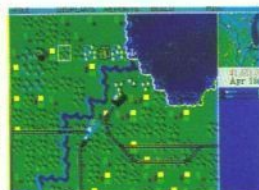
Iniziate esaminando la mappa e controllando le condizioni delle diverse città. Norwich, ad esempio, potrebbe avere bisogno di stoffe e mezzi di trasporto, ed entrambe le merci possono essere reperite a Thetford. Costruire una linea che collega le due città può essere o meno fonte di profitto, a seconda delle condizioni di mercato e dei costi necessari alla costruzione e alla manutenzione della linea.

REALISMO

Durante il gioco bisogna lottare costantemente contro le limitazioni imposte dalla tecnologia dell'epoca. Notizie tratte dai giornali informano sugli exploit tecnologici che potrebbero fare apparire nuovi motori sul mercato - oltre a fornire notizie occasionali su come vanno le cose per la concorrenza.

L'azione può essere seguita sulla mappa in vari livelli di dettaglio. Con il trascorrere degli anni le prime linee ferroviarie si diramano sino a formare una rete che copre tutto il territorio di gioco e, restringendo il campo visivo, è perfino possibile distinguere i trenini che stantuffano verso le loro destinazioni. Guardare il gioco è quasi piacevole quanto giocarlo!

Treni differenti possono trasportare carichi differenti. Ogni treno a vostra disposizione rispetta le caratteristiche dei mezzi del periodo. Gli articoli dei giornali informano sui nuovi modelli prodotti e in produzione. Potete inoltre analizzare il ritorno finanziario delle vostre linee ferroviarie. Normalmente i treni più costosi sono anche quelli più redditizi.

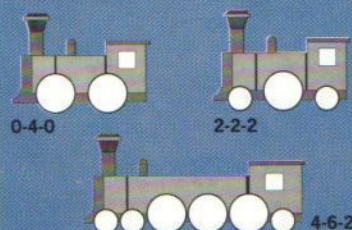
Costruite la vostra linea indicando tramite mouse le località che volete raggiungere. Fatto questo, potrete godervi lo spettacolo dei trenini che sbuffano sulla mappa verso le loro destinazioni.

Le prime pagine dei quotidiani riferiscono gli ultimi sviluppi del mercato e della vostra compagnia ferroviaria.

Costruire i ponti significa poter ammirare graziose sequenze animate. La struttura di queste costruzioni è fedele a quelle tipiche del periodo.

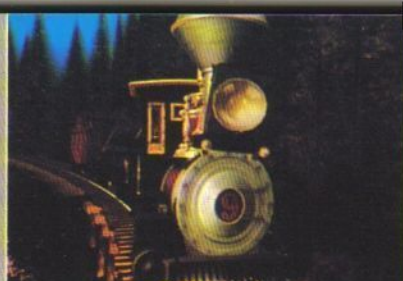
Al termine del gioco ricevete una valutazione della vostra performance finanziaria. Se vi siete comportati bene potrete aspirare al posto di presidente degli USA. La cosa non è così esagerata: molte ricche famiglie americane hanno iniziato la loro fortuna investendo nelle ferrovie.

Il bilancio annuale: peccato per tutti quei numeri in rosso.

CO-CO, BO-BO, E 2-2-2

Railroad Tycoon utilizza il sistema Whyte per classificare le macchine a vapore, e questo può facilmente confondere i non iniziati. Principalmente il sistema distingue gli assali motori da quelli non motori. Il numero delle ruote viene quindi contato a partire dalla parte anteriore del treno.
Per esempio:

Le locomotive moderne sono classificate secondo il numero degli assali motori. "A" rappresenta un solo assale motore, "B" due e così via. Una locomotiva con due carrelli quadriruote e un assale motore per carrello è classificata con la sigla BO-BO, mentre due carrelli a sei ruote sono un CO-CO.

La MICROPROSE sta per lanciare una splendida simulazione della gloriosa epoca dei treni a vapore. Se vi piacciono i giochi di strategia, amate la buona giocabilità e non disdegnate di abbandonarvi ai ricordi, date un'occhiata a *Railroad Tycoon*.

http://speccy.altervista.org/

Quando un gioco ferroviario avrà questa grafica? Il fotogramma è tratto da Locomotion della Pacific Data Images, una delle animazioni computerizzate più premiate di tutti i tempi.

Una 2-2-0 caracolla tra Londra e Birmingham.

Potete costruire il vostro impero ferroviario in Europa, negli Stati Uniti o in Inghilterra. La diffusione del boom ferroviario non fu però uniforme: questo significa che se giocate in Inghilterra iniziate intorno al 1825/1830, negli Stati Uniti il periodo è il 1830 per la costa orientale e il 1866 per quella occidentale, mentre in Europa continentale bisogna aspettare fino al 1900 (potendo però disporre di treni più potenti e tecnologicamente avanzati).

Una volta che avete scelto il territorio dove costruire una stazione e una manciata di treni; a questi vanno collegati i vagoni, naturalmente, e di questi ultimi avete a disposizione modelli differenti secondo le vostre esigenze di trasporto (alcune merci richiedono infatti vagoni particolari).

Il "genio del software" Sid Meier (l'uomo che ha creato molti dei giochi Microprose, fra cui Silent Service e M1 Tank Platoon) è sulla destra in questa foto. A sinistra potete ammirare Russ, che ci ha guidato a spasso per l'antico mondo delle ferrovie rivelandoci molti "sporchi trucchi" per arricchirsi oltre misura.

Durante il gioco l'attenzione si sposta in continuazione sui vari aspetti manageriali dell'attività, dai problemi finanziari a quelli di progettazione. Si è costantemente alla ricerca di nuove opportunità e la possibilità di iniziare una guerra senza esclusione di colpi contro una società rivale e vincerla è fonte di grandi soddisfazioni. Si può esaminare la situazione della propria società in qualsiasi momento e controllare se gli investimenti intrapresi si rivelano fruttuosi.

Railrod Tycoon colpisce soprattutto per il suo aspetto grafico, che restituisce nei minimi dettagli l'atmosfera dell'epoca, oltre ad essere - per quanto abbiamo potuto giudicare - terribilmente coinvolgente. Non perdete la nostra recensione che uscirà non appena riceveremo una copia della versione definitiva!

LE FERROVIE IN ITALIA

Oggi la rete ferroviaria italiana è lunga 16166 km, ma nel 1934 era di 6834 km più ampia. Con una semplice divisione, abbiamo scoperto che per ogni italiano ci sono 28cm di binari, contro i 31 degli inglesi, i 32 degli spagnoli e i 62 dei francesi, che detengono il record europeo con 34670 km di ferrovie assortite.

IL TUNNEL PIU' LUNGO

...del mondo collega Hokkaido a Honshu, in Giappone. È lungo quasi 45 chilometri e venne costruito scavando attraverso un terreno estremamente instabile. Il completamento (avvenuto nel 1987) è giunto dopo 23 anni di lavori. Il tunnel sotto la Manica, d'altro canto, è molto più breve e verrà scavato in terreni molto più solidi. Eppure i costi di realizzazione si preannunciano maggiori. Perché?

PER I PIU' CURIOSI

Il miglior libro oggi disponibile sulla storia delle ferrovie è senza dubbio "*The Guinness Railway Book*", di John Marshall, disponibile nelle librerie specializzate in testi in lingua inglese.

IN PRINCIPIO

Railroad Tycoon permette di costruire una linea ferroviaria all'inizio dell'era delle macchine a vapore, nel 1828... ma i binari erano già in giro da parecchio tempo...

2220 AC
I Babilonesi utilizzano "argini" paralleli scolpiti nella pietra per guidare particolari carrelli.
250 AC
Gli antichi greci utilizzano un espediente simile per trasportare le merci da Atene al porto del Pireo.
13º secolo
In alcune miniere in Germania vengono impiegate rotaie primitive.
16º secolo
Sistemi di rotaie vengono utilizzati nelle miniere di tutta Europa.
1604
La strada ferrata più antica d'Inghilterra viene costruita a ovest di Nottingham con una spesa complessiva di 166 sterline dell'epoca: trasportava carbone dentro a carrelli con ruote flangiate.
1681
Viene utilizzato per la prima volta un termine specifico per indicare la linea ferroviaria (*Railroad*, in Inghilterra)
1807
La prima ferrovia adibita al trasporto passeggeri viene inaugurata a Swansea, Inghilterra. I vagoni venivano trainati da cavalli. Nel frattempo, prima dell'avvento del vapore, sembrava a tutti che la propulsione principale dei futuri treni sarebbero state le vele (!).
1825 Il primo ponte ferroviario in metallo viene costruito sul fiume Gaunless, in un tratto della linea Stockton-Darlingnton.
1827
Viene inaugurata a Baltimora (sede della Microprose!) la prima ferrovia negli USA ad offrire un servizio pubblico regolare.
1838
Apre la prima linea ferroviaria italiana fra Napoli e Portici

Virgin Games

WORLD CUP SOCCER ITALIA '90

L'UNICO gioco ufficiale dei Mondiali Italia '90!

ACCEPT NO SUBSTITUTE

C64 CASSETTA	18000 lire
C64 DISCO	25000 lire
SPECTRUM CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD DISCO	25000 lire
AMIGA 1 MEGA	29000 lire
AMIGA 1/2 MEGA	29000 lire
IBM 5,25/3,50	29000 lire
ATARI ST	29000 lire

IN OGNI CONFEZIONE:

Manuale in italiano.

Plus

Tabella per i Mondiali in omaggio.

Plus

La storia dei Mondiali dal 1930 al 1990.

Plus

Divertenti aneddoti e fantastici profili dei più importanti personaggi dei Mondiali.

... DA NON PERDERE!

LEADER DISTRIBUZIONE

IBM

ATARI ST

Virgin Games

ITALIA'90®

Licensed by OLIVETTI official supplier ITALIA'90'.

Available from W.H. Smiths, Menzies, Boots, Woolworths your local VIRGIN store and all leading software retailers.

HOLLYWOOD Interattiva

Il CD-I verrà lanciato esattamente fra un anno. Se il programma di sviluppo della AIM verrà rispettato, quel giorno non mancheranno i giochi per il nuovo sistema. Un servizio speciale di K da Los Angeles.

Il panorama dagli uffici della AIM: la famosa scritta di Hollywood è sulle colline in fondo a sinistra.

Ci siamo quasi: il CD-I ormai è proprio dietro l'angolo. L'unico problema adesso è stabilire l'uso che faremo delle nuove tecnologie quando saranno finalmente disponibili. Una delle lezioni che ha imparato ogni giocatore riguardo al mercato dell'hardware è che una buona macchina senza software ha la stessa utilità di una calcolatrice tascabile. Ma da dove dovrebbero mai arrivare tutti i magnifici giochi interattivi promessi da tempo?

Dall'American Interactive Media, è evidente! La AIM è la divisione software della Polygram Records, una sussidiaria della Philips. La AIM è stata creata con l'unico scopo di produrre materiale CD-I, affidandosi alle specifiche tecniche della Philips e della Sony (vedi K 10).

La AIM ha passato gli ultimi quattro anni a esaminare ed acquistare software, in modo da assicurarsi un catalogo valido e consistente per il momento del lancio ufficiale del CD-I in America all'inizio del 1991 (in Europa arriverà qualche mese dopo). Sul catalogo non ci sono solo giochi convenzionali, ma una gamma di programmi innovativi che potrebbero far sembrare i comuni videogiochi una forma di divertimento primordiale.

Parte del fascino del CD-I sta nel fatto che la tecnologia influisce positivamente sull'innovazione. La gente acquista nuove macchine perché viene ispirata dalle loro possibilità, e la AIM ha ampliato deliberatamente la rete del software per essere sicura di accalappiare l'utente medio, sua moglie e possibilmente anche suo figlio. In questo modo, è alquanto probabile che quando sarà finalmente disponibile, il CDI entrerà nella lista dei desideri di ogni famiglia.

ALCUNI NOMI

Secondo Emiel Petrone, il vicepresidente alle vendite e della diffusione della AIM, un ingrediente fondamentale nella ricetta del successo è dato dal tipo di società con le quali sono stati stretti rapporti.

"Sono gruppi già ben conosciuti nei loro campi specifici," ci ha detto. La lista comprende: Time/Life Books, Parker Bros (la AIM sta lavorando a una versione su CD-I di *Cluedo*), ABC Sports, Hanna-Barbera Home Video e molti altri. Tutta questa gente sta contribuendo alla compilation di software della AIM, e ognuno tenta di conquistare l'interesse della gente per farla giocare.

L'elemento di gioco è essenziale - "il CD-I è soprattutto intrattenimento," ha dichiarato Petrone, "e le possibilità didattiche insite in un gioco sono enormi".

Con un simile genere di risorse, la AIM dovrebbe essere in grado di produrre alcuni giochi parecchio interessanti. Petrone punta molto su *Space Lords*, un programma della Spinnaker (una software house molto stimata in America che sta attualmente lavorando a un nuovo gioco basato su *Il Signore degli Anelli* insieme alla Beam Software e alla Mirrorsoft) che dovrebbe far parte della prima ondata.

Space Lords usa cartoni animati e animazioni con plastilina unite a grafica computerizzata e, naturalmente, musica di ottima qualità. I giocatori possono esplorare nove pianeti diversi con un incrociatore dotato di scudi, missili, radar, computer e droidi-meccanici. C'è la possibilità di conversare con 200 personaggi diversi in 250 locazioni e, se necessario, combatterli con laser, spade o karate.

Space Lord sembrerebbe un comune gioco per computer, ma sfrutta pienamente le possibilità della nuova tecnologia. È solo quando si caricano cose come *Sesame St.* o *Treasures of the Smithsonian* che si apprezzano le capacità delle straordinarie dimensioni che il sistema offrire alla tecnologia lucida. È difficile descrivere la cosa senza parlare come una campagna pubblicitaria, ma è veramente come entrare a far parte del gioco.

Ad esempio, in *The Palm Springs Golf Open/ ABC Sports* l'utente sceglie su quale dei famosi campi di Palm Springs giocare. A questo punto appare una sequenza video panoramica del percorso, c'è una pausa per scegliere la mazza e la direzione del tiro, e con la successiva pressione del pulsante appare una scena in cui un vero giocatore esegue esattamente il colpo impostato. Fra gli effetti sonori ci sono le urla del pubblico e la voce (riconoscibilissima) di un commentatore della rete televisiva americana ABC che descrive l'azione.

IL FUTURO

Abbiamo chiesto a Sarina Simon, vicepresidente della sezione sviluppo alla AIM, cosa pensi del futuro dei giochi su CD-I:

"Il mercato dei giochi attualmente è oscurato da un'ombra di uniformità," ci ha detto, "Il nostro scopo è di sviluppare qualcosa di completamente innovativo."

Simon è madre di due bambine di sette e nove anni. Quando le abbiamo chiesto perché le ragazze non si interessino di videogiochi come i maschietti, ha tirato in ballo l'abbondanza di soggetti militaristi e di sparatutto che spesso lasciano fredde le donne. In questo campo, spera

Children's Coloring Book *della AIM è un buon esempio di come il CD-I unisca la tecnologia video a quella dei computer. I bambini vedono una simpatica animazione completa di un sonoro di qualità CD - ma premendo il pulsante l'immagine si ferma, si possono scegliere i colori dalla parte alta dello schermo e dipingere il personaggio secondo la sua tavolozza. Quando l'azione ricomincia i personaggi prendono i nuovi colori. FMV (vedi pag. seguente) indica che in futuro si potranno fare le stesse cose con delle comuni videoregistrazioni.*

http://speccy.altervista.org/

che il CD-I offrirà qualche nuova possibilità. "Invece che limitarsi a osservare un'animazione," ci ha spiegato Simon, "i giochi interattivi forniscono un rapporto molto più personale con i personaggi sul video." Al momento la AIM sta lavorando a un gioco basato sui rapporti fra ragazzi e ragazze che dovrebbe conquistare le femmine al CD-I.

Simon pensa anche che la facilità di impiego delle apparecchiature costituiranno un grande vantaggio per il CD-I: "Un ragazzino con pochi soldi vuole una macchina semplice e affidabile. Una delle caratteristiche primarie dei giochi è la possibilità di caricarli e giocarli senza dover leggere molte istruzioni."

Simon è solo una delle qualificatissime persone che la AIM ha riunito nel suo team. I dirigenti sono tutti esperti di diversi campi, fra i quali troviamo l'arte, il divertimento e l'educazione. L'impressionante curriculum di Gordon Stulberg comprende anche un periodo passato alla presidenza della Twentieth Century Fox.

Gordon Stulberg davanti ad alcune sue opere, una serie di quadri "direttamente dal tubetto" del californiano Peter Shire.

Bernard Luskin, presidente e direttore dell'Ufficio Operativo della AIM, è un docente e un esperto nel campo dell'istruzione. Simon possiede una notevole esperienza nell'editoria, oltre a essere stata Produttore Esecutivo della Disney. Mark Fein, altro membro del team di sviluppo, ha una grande esperienza nel campo della musica. Emiel Petrone ha giocato un ruolo chiave nella formazione del mercato dei compact disc negli Stati Uniti. Ha persino formato il Compact Disc Group per lanciare il nuovo media e ora si occupa della Laser Disc Association per assicurare un simile successo al CD-I.

Nessun'altra società americana sta lavorando al software per CD-I," ci ha detto. "Noi siamo pionieri, ma non abbiamo intenzione di restarlo a lungo!"

"Pensavo che lavorare con Steve McQueen fosse duro, sino a quando non ho incontrato il mio primo programmatore!

Gordon Stulberg, Presidente della AIM

Dungeon su CD-I?

Gli uffici della AIM danno sulla nuova sede della TSR, produttrice di "Dungeons & Dragons", il famosissimo gioco di ruolo fantasy che raggiungerà nuove vette su CD-I. "Stiamo cercando di realizzare un "Dungeons & Dragons" particolare che impiega riprese dal vivo," dice Sarina Simon, vicepresidente della sezione sviluppo della AIM.

Emiel Petrone - con la statuetta di uno dei suoi soci d'affari sullo sfondo.

Si dice che il primo CD-I industriale potrebbe essere messo in vendita in Francia. La European Interactive Media, associata alla AIM, sta lavorando a Londra ad un programma su CD-I per la Renault. Il CD-I del produttore di automobili è stato commissionato come sistema di addestramento per meccanici.

Sarina Simon è il vicepresidente della sezione sviluppo della AIM. Simon è un membro del gruppo di dirigenti riuniti dalla società, ciascuno dei quali è un esperto di un particolare settori. In passato Simon ha lavorato sia come editrice che autrice di libri per bambini, oltre a essere stata Produttrice Esecutiva alla Disney.

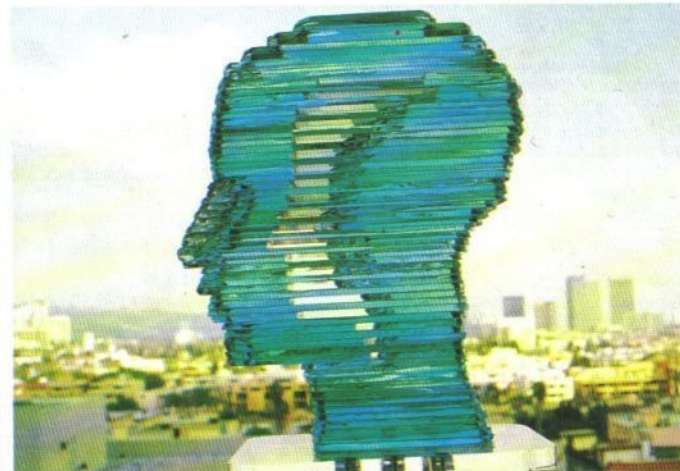
Se selezionate un telefono in "Sesame St." potete collegarvi al Servizio Barzellette di Ernesto e Berto. Attenzione! Ci sono battutine sparse per tutto il gioco, e l'umorismo di Ernesto potrebbe perseguitarvi ovunque!

FMV - QUANDO LE COSE SI MUOVONO SUL SERIO

Quello che fino ad oggi è stato considerato un difetto del CD-I è la sua capacità di usare solo metà dello schermo a causa delle limitazioni del disco. Oggi le nuove tecniche nel campo della compressione dei dati hanno permesso a Petrone di descrivere questa cosa come un ricordo del passato.

"Abbiamo sfruttato la tecnologia per superare questa barriera in modo da avere animazioni grandi quanto lo schermo," ci ha detto. Nel futuro ci aspetta quindi un CD-I con immagine video in movimento schermo (*Full Motion Video*, abbreviato in FMV). Per l'FMV sono necessari 1.2 megabit di dati al secondo - circa 150K - una quantità perfettamente entro le capacità di gestione del CD-I per la trsmissione di dati da disco ottico.

La decodifica FMV nel CD-I è assicurata da un chip dedicato. Secondo la AIM, la Philips e la Motorola stanno realizzandone uno insieme, mentre la Matsushita ne sta progettando un secondo. Il sistema di decodifica FMV verrà sviluppato dalla sezione Elettronica di Consumo (la Interactive Media System) della Philips olandese in stretta collaborazione con Sony e Matsushita.

Se il CD-I potrà offrire un FMV entro il prossimo futuro, ciò potrebbe significare la morte prematura del DVI, del quale uno dei punti d'interesse era proprio l'FMV. La cosa potrebbe avere diversi effetti per i giocatori. Da una parte, il DVI è principalmente rivolto ai sistemi professionali (e costa anche un sacco di soldi); d'altro canto, la computer grafica gestita dal DVI è tecnicamente superiore di quella offerta dalle specifiche del CD-I.

Il panorama dagli uffici del presidente della AIM Gordon Stulberg. La statua è una delle molte opere d'arte d'avanguardia sparse per il lussuoso ufficio di Los Angeles della AIM. La somiglianza della AIM al Museo di Arte Moderna locale è dovuta soprattutto a Stulberg che, per gli ultimi quindici anni, ha collezionato un'impressionante quantità di oggetti artistici.

OLTRE LA BARRIERA DEL SUONO

Visitate uno dei più grandi musei del mondo e godetevi un tour guidato rimanendo nella vostra poltrona preferita!

La cosa sarà possibile quando la AIM pubblicherà il suo disco per CD-I *Treasures of the Smithsonian*.

Quando si arriva al museo Smithsonian di Washington D.C. viene mostrata una mappa che permette di scegliere il palazzo da "visitare" per primo (c'è anche un'opzione per i più pigri - se non si vuole interagire il disco conduce automaticamente il "visitatore" in ogni luogo del museo). Per la nostra prova abbiamo scelto la Sezione Aerospaziale, cliccato sul relativo palazzo e siamo stati trasportati istantaneamente al suo ingresso. Da qui era possibile vedere una lista dei "tesori" contenutivi e abbiamo deciso per dare un'occhiata all'X/1 della Bell. A questo punto è apparsa una presentazione dal vero (con stupendo sonoro) riguardante la storia e lo sviluppo dell'X/1. Abbiamo scoperto che in questo aereo il famoso collaudatore americano Chuck Yeager oltrepassò per primo la barriera del suono.

Mentre ci trovavamo ancora nella sezione del Bell X/1 abbiamo attivato un sottomenu che offriva diverse disquisizioni sulla vicenda principale: abbiamo scelto di vedere una simulazione animata del tunnel del vento nella quale abbiamo potuto accelerare l'X/1 da 0 a Mach 1.40. Muovendo il joystick o il mouse si controllava il flusso d'aria. Non appena abbiamo infranto la barriera del suono, ci è stata mostrata un'affascinante simulazione del suono e delle onde d'urto emanate dal nostro aereo!

I lettori di K conosceranno già la macchina CD-I della Philips. In realtà la versione più conosciuta è quella industriale (questa è quella presente nella sala per le dimostrazioni della AIM). L'unità domestica (qui sotto) è molto più compatta e negli Stati Uniti verrà venduta a 999 dollari (circa 1.200.000 lire). Non sarà un'operazione da poco - qui si tratta di spodestare i videoregistratori, e le vendite previste sono numerosissime.

Joystick, mouse o Trackball?

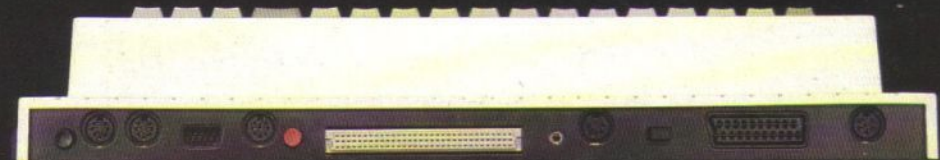
"Sul CD-I stiamo impiegando la tecnologia del mouse," spiega Emiel Petrone, vicepresidente alle vendite e alla distribuzione della AIM, e stiamo perfezionando le possibilità di controllo a distanza. Il CD-I verrà fornito con un connettore RS232 che permetterà di usare qualsiasi joystick adattabile al controllo a distanza. Stiamo anche sviluppando una trackball per bambini con una sfera enorme, che si tiene sulle ginocchia."

Buone notizie per i possessori di Amiga! La AIM sta collaborando con la Cinemaware (quella di *It Came From the Desert e Defender of the Crown*, vedi K 17), per realizzare una versione di Wings, il gioco ambientato durante la Prima Guerra Mondiale.

In A Visit to Sesame Street i bambini incontrano i loro beniamini della TV. Qui un personaggio sta spiegando come interagire col programma per entrare nel castello a sinistra dello schermo. Una volta entrati in una stanza, le stelline identificano gli oggetti attivabili. In questo modo il giovane utente può selezionare ad esempio l'organo, che suonerà una melodia tenebrosa, i cubi da costruzione che balleranno componendo un numero da riconoscere, o l'orologio che letteralmente "dirà" le ore. Il divertimento di fare scoperte casuali ci ha ricordato la nostra prima partita a Cosmic Osmo(K 10). Uno dei vantaggi che i bambini hanno rispetto agli adulti è la loro capacità unica di "scoprire" sempre le stesse cose senza mai stancarsi!

LEADER
DISTRIBUZIONE

Come potete vedere, al SAM non mancano certo le interfacce. I giocatori più accaniti si rammaricheranno della presenza di una sola porta joystick, ma la stessa MGT garantisce la produzione di un adattatore che permetterà a due joystick modello standard "Atari" di essere collegati alla stessa porta.

Se siete amanti della musica, vi farà piacere sapere che il SAM è fornito di interfacce MIDI in e out. Questa caratteristica potrebbe rendere il SAM addirittura migliore dell'ST per tutti coloro desiderano fare esperimenti con il MIDI senza spendere troppo. Questo dipenderà naturalmente dalla capacità o meno del SAM di attrarre programmi specialistici del calibro di quelli dell'ST.

Pulsante Break — MIDI Out — MIDI in — Joystick — Mouse — Pulsante Reset — Connettore Espansione — Cassetta — Pistola/Penna — Pulsante On/Off — Presa SCART — Alimentazione

Al volante di un Sam Coupé

Il SAM Coupé è indubbiamente una delle più importanti macchine a 8-bit viste fino a oggi. Con una grafica che rivaleggia con l'ST e un sonoro simile a quello dell'Amiga, non è certo una macchina da sottovalutare. Ma la domanda sulle labbra di tutti è: "può una macchina che si affida a un microprocessore vecchio già di una decina di anni avere un posto nel panorama del divertimento elettronico di domani"? Noi vi daremo i fatti, lasciandovi l'onere della risposta.

Il SAM non è solo in possesso di una grafica efficace e di un sonoro ragguardevole, ma è anche la prima macchina che vanti un dispositivo interno per copiare il software. Ammesso che possediate un SAM dotato di uno o più drive, un pulsante sul retro della macchina vi permette di salvare su disco la schermata corrente e di copiare su disco senza difficoltà i giochi su cassetta. Sino ad oggi, era necessario acquistare una periferica separata per ottenere tutto ciò. Sarà interessante vedere come si comporterà l'industria di fronte a una macchina capace di duplicare i programmi con tale facilità.

La caratteristica maggiormente pubblicizzata del SAM Coupé è la compatibilità con lo Spectrum, quindi non è una sorpresa trovare che uno dei quattro modi grafici del SAM sia identico allo schermo standard dello Spectrum (completo dei fastidiosi attributi paralleli che causano il malfamato *colour clash*). Ma il SAM è capace di molto più che non una mera bassa risoluzione a otto colori.

Come vi sembra l'idea di avere disponibili 16 colori per pixel scelti da una tavolozza di 128? È esattamente questo che viene offerto dal SAM. Ciò significa che probabilmente si vedranno giochi con grafica comparabile a quella dell'ST, e non finisce qui. Con un abile uso dell'interrupt è anche possibile avere 128 utilissimi colori contemporaneamente sullo schermo, come è dimostrato da *Flash Graphics*, un programma che viene regalato insieme alla macchina. La macchina può servire anche per qualche uso lavorativo - impiegando il modo 3 dotato di un set di caratteri di piccole dimensioni, se ne potranno avere 85 per linea, il che è più che sufficiente per le applicazioni "serie".

Malgrado si continui a puntare verso la tecnologia dei 16 e 32 bit, la Miles Gordon Technology ha sviluppato un nuovo computer a 8-bit. K ha fatto un giro di prova scoprendo che c'è ancora vita al di sotto dei 16-bit.

Il nuovo SAM Coupé della Miles Gordon Technology - Sarà la star di domani o solamente un elefante bianco?

PERCHÈ 8-BIT?

Quando abbiamo visto la lista dettagliata del nuovo computer della MGT per prima cosa abbiamo cercato di scoprire perché siano stati investiti tanto tempo e tanti soldi nello sviluppo di una macchina nuova di zecca con un cuore proveniente dalla tecnologia di ieri.

Alan Miles, co-fondatore della società con Bruce Gordon, ci ha spiegato la filosofia della macchina.

"Nei primi tempi della motorizzazione, le auto venivano costruite con dodici cilindri, ma con l'evolversi della tecnologia dei trasporti, divenne possibile costruire auto di uguale potenza usando meno cilindri. Lo stesso vale," dice Miles, "per la tecnologia dei computer".

Un fattore importante nella scelta della MGT di un microprocessore 8-bit come "cuore" della nuova macchina è stato dato dal suo prezzo. Utilizzando un microprocessore 16-bit come il chip 68000 della Motorola il costo di ogni macchina sarebbe levitato drasticamente. Il Coupé è destinato alle masse, quindi il costo è un importante elemento.

Sono impressionanti le capacità sonore del SAM, mai viste precedentemente su un computer a 8-bit. Questa macchina usa un generatore stereo SAA1099 della Philips. Questa "bestia", che non è certo la scelta più comune per gli home computer, vanta un generatore stereo a sei canali per suoni e rumori, superando di gran lunga le capacità sonore dell'ST e cominciando a rivaleggiare con l'Amiga. Se si amano i volumi alti si può anche collegare il SAM al proprio impianto stereo e far ammattire il vicinato.

La macchina base ha una generosa memoria di

IL SAM IN ITALIA

Poco prima di andare in stampa abbiamo scoperto che il SAM Coupé, il nuovo home computer della Miles Gordon Technology viene già importato in Italia: eccovi l'indirizzo dell'importatore e i prezzi di vendita al pubblico.

SAM Coupé 256K	695000 lire
SAM + 1 drive	995000 lire
SAM + 2 drive	1390000 lire
Drive interno	390000 lire
Espansione 256K	175000 lire
Interfaccia MIDI	25000 lire
Interfaccia Scart	40000 lire
Interfaccia Seriale/Parallela	130000 lire
Interfaccia per drive esterno	85000 lire
Cavi per Rete Locale	25/30000 lire
Manuale del Programmatore	40000 lire

Il SAM Coupé si può trovare da: Micro Spot, V. Acilia 244, Acilia (Roma) Tel: 06/6056085

256 Kilobyte espandibile fino a 512K.

Un'innovazione relativamente recente che è oggi divenuta lo standard per le macchine più avanzate è il sistema mouse/WIMP (ambiente a finestre) - alla MGT si sono quindi preoccupati di garantire agli utenti SAM l'utilizzo delle tecnologie più moderne. Nonostante il SAM non venga venduto con un mouse, in esso sono implementati una porta apposita e il software necessario alla gestione di questo strumento. È disponibile inoltre un completo sistema WIMP da utilizzare insieme al mouse, così che gli utenti più esigenti possano ignorare il sistema di comandi "stile Spectrum" della macchina base. Un'altra porta seriale permette l'utilizzo di una penna ottica o di una pistola a raggi luminosi.

È probabile che saranno sviluppati da terzi ulteriori accessori, grazie al connettore modello Spectrum situato sul retro della macchina. Questo permette ai produttori di hardware di avere accesso a qualunque parte della memoria richiesta dai loro prodotti, realizzando così un'ampia gamma di espansioni che vanno da espansioni RAM a digitalizzatori video.

La macchina base viene venduta insieme a un'interfaccia per registratore con cui caricare e salvare il software. Questa operazione avviene tramite un singolo cavo da 3,5mm à jack singolo, e la cosa può rivelarsi molto fastidiosa poiché è necessario staccare e riattaccare il cavo dalla porta EAR alla porta MIC del registratore ogni volta che si vuole passare dal caricamento al salvataggio o viceversa. Si può scegliere tra diverse velocità di caricamento, e nel complesso l'interfaccia si è rivelata affidabile.

I drive da 3 pollici e mezzo sono l'elegante modello della Citizen e possono essere inseriti in due scomparti sulla parte anteriore della macchina - molto funzionale. I dischi operano con una capacità di 1 Mega o di 780K formattati, come un dischetto Amiga o ST. La cosa più ragguardevole dei drive MGT è la loro velocità. I tempi medi di ricerca e scrittura/lettura del Coupé sono considerevolmente più rapidi di quelli di ST e Amiga, così da rendere pressoché nulle le attese causate dalla necessità di caricare informazioni durante lo svolgimento di un gioco.

Il SAM Coupé è indubbiamente una macchina notevole. Non ci sono ragioni valide per le quali il software prodotto non dovrebbe essere altrettanto notevole. Il problema è se e quando apparirà questo software: per adesso gli utenti dovranno "accontentarsi" dell'immensa mole di software pubblicata per lo Spectrum, in attesa del software originale che sarà certamente sviluppato dalla stessa MGT.

L'interno della macchina mostra una lunga e attenta progettazione. Il lungo chip poco sopra al connettore bianco per le espansioni è il microprocessore Z80B, mentre il chip quadrato al centro della piastra è l'ASIC - una unità che connette tutte le altre parti della macchina.

IL BRUTTO ANATROCCOLO

Il Coupé non è certamente uno dei computer più attraenti che ci siano sul mercato. Un contenitore in plastica bianca con piedini blu scuro e un sacco di spigoli vivi non ha un'estetica particolarmente piacevole, ma in effetti per la maggioranza degli utenti il look è il fattore meno importante nella macchina.

Una delle prime cose che risaltano è la tastiera grigia situata verso il retro della macchina. A prima vista sembra piuttosto strana, ma ha un senso pratico. Si possono far riposare i polsi poggiandoli sulla parte bassa della macchina e scrivere molto confortevolmente.

La tastiera di per sé non è di qualità particolarmente buona, e tende a produrre un fastidioso ticchettio. Buone notizie per il "tocco" dei tasti, dato che il passo e la disposizione sono abbastanza vicini agli standard da non complicare la vita. La tastiera è interamente programmabile, e si possono ad esempio assegnare caratteri esteri a determinati tasti. Vi è anche una tastiera numerica (simile a quella della gamma CPC) con cui raddoppiare il set di tasti funzione - molto pratico e molto intelligente.

L'alimentatore, che è esterno alla macchina, è una voluminosa scatola bianca, e abbastanza inusuale è anche il punto da cui esce il cavo coassiale per la connessione ad un comune televisore.

I PREZZI IN UK

SAM Coupé (con cassetta):	£169.95
SAM Coupé & 1 Disk Drive:	£249.90
SAM Coupé & 2 Disk Drive:	£329.85
SAM Coupé Disk Drive:	£89.95
256K Memoria aggiuntiva:	£39.95

Per altre informazioni:
Miles Gordon Technology plc, Lakeside, Phoenix Way, Swansea. SA7 9EH. Tel: 0792 791100

IL VERDETTO DI K

SAM è un'ottima partenza per la MGT, i cui precedenti prodotti furono periferiche per computer di altre marche. I possibili acquirenti non devono lasciarsi sconcertare dal processore a 8-bit - le capacità della macchina sono ottime anche rispetto a un 16-bit. Se si considera poi che la macchina costa soltanto 340000 (al cambio del prezzo ufficiale), rappresenta una superba occasione per un primo acquisto, o per gli utenti Spectrum che vogliano passare a un sistema superiore. Il Coupé è un eccellente prodotto che si merita tutto il bene possibile. Speriamo che la pensino così anche il pubblico e i produttori di software.

LA REAZIONE DELL'INDUSTRIA

Quando abbiamo parlato ad alcuni uomini-chiave del settore riguardo al SAM la reazione al prodotto è stata favorevole, ma non sostenuta da impegni reali di produrre software specifico per questa macchina.

Geoff Brown della **US Gold** crede che il mercato si stia muovendo verso i sistemi a cartucce e quindi il SAM non sia in un certo senso alla stregua dei tempi, anche se la compatibilità con lo Spectrum potrebbe aiutarlo. Sebbene il 50% delle vendite della società siano prodotti a 8-bit, non ci sono progetti a breve termine di produrre software per il SAM. Per **Geoff Brown** il successo del SAM dipenderà, in ultima analisi, da una questione strettamente di prezzo al pubblico.

La **Domark** vede il Coupé come uno sforzo per guadagnare una fetta dell'immenso mercato di computer a basso costo ora detenuto dall'Amstrad. La società continuerà a produrre software per lo Spectrum (compatibile quindi anche con il SAM), ma non lavorerà a software specifico nel prossimo futuro.

Anche **Andrew Hewson** crede che la MGT avrà un compito difficile nel raggiungere la diffusione sperata. Riguardo all'uso della tecnologia a 8-bit ha così commentato: "Tutti noi abbiamo un romantico attaccamento per la locomotiva a vapore, ma ormai appartiene al passato". Pur sperando di poter sostenere la macchina in un qualche modo, anche la Hewson non produrrà software specifico per il SAM.

In una recente conferenza stampa, la MGT ha presentato una lista di diciassette titoli futuri che comprendeva una miscela di giochi, applicazioni serie e didattiche.

La situazione in cui si trova il Coupé assomiglia moltissimo a quella del cane che si insegue la coda. Nessuna delle maggiori case di software ha intenzione di produrre software specifico per questa macchina sino a un eventuale decollo delle vendite, ma le vendite non decollano per la mancanza di disponibilità di software specifico per questa macchina. È possibile che la compatibilità del SAM con lo Spectrum lo possa aiutare a sopravvivere, ma in definitiva questo computer ha una lunga e dura lotta davanti a sé.

http://speccy.altervista.org/

UN NUOVO MONDO

Il Personal NEO-GEO sarà lanciato in Europa a settembre

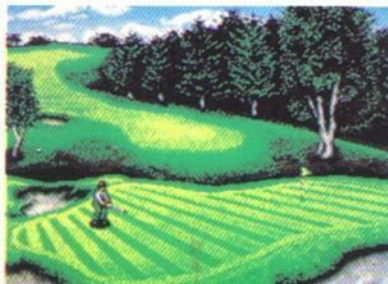
K in esclusiva rivela i segreti e i dati tecnici della strabiliante nuova macchina giapponese NEO-GEO (Nuovo Mondo)

Un particolare ringraziamento a Masato Niizeki ed alla ASCII Corporation per la loro cortese collaborazione.

Tutti i patiti delle sale giochi la aspettavano, e finalmente sta arrivando. La nuova macchina a 16-bit NEO-GEO è prodotta in due versioni: coin-op e domestica. Finalmente si potrà giocare con giochi identici ai coin-op favoriti nel comfort della propria casa.

Il NEO-GEO è prodotto dalla SNK, una casa giapponese specializzata in coin-op, nel cui catalogo compare una sfilza di successi che comprende *Ikari Warriors*, *Time Soldiers* e *Beast Busters*.

I dati tecnici del NEO-GEO sono strabilianti per un sistema di videogiochi da casa. La sua potenza di elaborazione deriva da un processore Motorola 68000 appoggiato da uno Z80A Zilog. A ciò si aggiungono 380 sprite hardware che possono essere facilmente espansi o ridotti, tre schermi video indipendenti in bit map, 8Mb di ROM caratteri che immagazzinano 65536 blocchi di caratteri da 16x16 pixel, 4096 colori su schermo presi da una tavolozza da 65536 sfumature e un sonoro in stereo con una qualità da compact disk generato da ben 13 canali. Ma la caratteristica più insolita - e tutto sommato la migliore - del NEO-GEO è la sua capacità di gestione della ROM. La console può controllare cartucce da 330 megabit (64Mb), mentre il già ottimo Megadrive della Sega è in grado di "muovere" solo 4 umili megabit (512K).

Un aspetto innovativo del NEO-GEO è la sua "scheda IC" usata per memorizzare i dati relativi al giocatore. Le *IC card* sono schede di memoria delle dimensioni di una carta di credito dotate di batteria autonoma sulle quali è possibile memorizzare le informazioni dei giochi, in modo da conservare i dati intatti fino al momento di riprendere la partita. La IC card del NEO-GEO ha una memoria di 2K RAM che gli permette di immagazzinare dati per 27 diversi giochi. Si può giocare con il NEO-GEO nelle sale giochi, salvare la propria posizione e il punteggio sulla IC card, andare a casa e ricominciare a giocare con la console personale (sempre che, naturalmente, si possieda la cartuccia del medesimo gioco). Le schede sono compatibili con ogni configurazione del NEO-GEO. È possibile che le IC card divengano l'equivalente nel mondo dei giochi delle agende *Filofax*?

Per il NEO-GEO al momento sono disponibili solo sei giochi, fra cui *Top Player Golf*, *NAM-1975*, *Majong* e *Magician Road*. La SNK prevede di realizzare altri 32 giochi per il NEO-GEO quest'anno, ed esiste la possibilità che altre società vengano autorizzate a produrre i propri giochi per il sistema NEO-GEO.

La console Personal NEO-GEO si inserisce in un qualsiasi normale TV e costa 58000 yen (circa 465000 lire) in Giappone. Una tipica cartuccia da 40 megabit costa 28000 yen (quasi 225000 lire); queste cifre fanno del NEO-GEO la più costosa console della storia del divertimento elettronico. La SNK ha trovato una soluzione ingegnosa a questo problema: si possono affittare le cartucce NEO-GEO per circa 500 yen (4000 lire) al giorno - si può anche affittare la console NEO-GEO per 700 yen (5600 lire). È probabile che la stessa politica di vendita venga attuata anche in Europa quando la Console NEO-GEO sarà messa in vendita in autunno (non sappiamo ancora nulla dell'immancabile importazione italiana). Ricordiamo che in alcuni negozi italiani la pratica del noleggio è comune per quanto riguarda le console a 16-bit (vedi K 17).

La SNK pensa di poter vendere 300000 console NEO-GEO e 1.2 milioni di cartucce in Giappone prima della fine dell'anno.

La data ufficiale del lancio europeo del NEO-GEO è il mese di settembre, in occasione del Computer Entertainment Show dove verranno mostrate entrambe le versioni del NEO-GEO. Il Computer Entertainment Show si terrà dal 13 al 16 settembre al centro esposizioni di Earls Court a Londra.

Top Player Golf utilizza 4096 colori contemporaneamente sullo schermo

NEO-GEO TECH

Processori: 68000 (principale), Z80A (secondario)
ROM - capacità massima: 64Mb
IC card: immagazzinamento dati di 27 diverse partite
Sprite max. sullo schermo: 380 dimensionabili via hardware
Colori max. sullo schermo: 4096 da una tavolozza di 65536 tinte
Grafica: 3 fondali indipendenti e 8Mb ROM che contengono 65536 blocchi di16x16 pixel
Sonoro: Audio stereo digitale di qualità CD
3 canali programmabili (PSG)
7 canali in modulazione d'impulso (PCM)
2 canali in modulazione di frequenza (FM)
1 canale per la generazione di rumore bianco
Presa per cuffie tipo Walkman

L'Arxade Neo Geo è un coin-op multigiocatore con sei giochi.

http://speccy.altervista.org/
IL PIÙ GRANDE SUCCESSO IN... DI SPORT
... È PRONTO A COLPIRE IL MONDO ...
FOOTBALL MANAGER
World Cup Edition
Nel 1982, Kevin Toms creò Football Manager, sei anni (e mezzo milione di copie vendute) più tardi, Kevin ne ideò uno migliore e produsse Football Manager II, la risposta al desiderio di migliaia di fans di avere un gioco super.
Football Manager II ha avuto, come il suo predecessore, uno strepitoso successo; è un gioco pieno di interesse che dura da anni, con grande soddisfazione per i vecchi fans e con sicuro interesse per i nuovi.
Con il successo di Football Manager II sono arrivati altri suggerimenti per avere un gioco ancora più bello: la risposta è stata Football Manager World Cup Edition un gioco ambientato in campo internazionale con tutte le emozioni di una competizione mondiale.
Un gioco che come i due che l'hanno preceduto ambisce ad essere ancora una volta un Best Seller.
Kevin Toms
C.T.O.
C.T.O. s.r.l.
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
VIA PIEMONTE, 7/F
TEL. (051) 75.31.33 (r.a.)
FAX (051) 75.34.18
Disponibile presto per:
CBM 64 cassetta e disco,
MSX,
ATARI ST,
AMIGA,
IBM PC.
Addictive
LIVE THAT DREAM
«Ho studiato la tecnica del gioco del football e ho intervistato manager di professione.
Ho fatto del mio meglio per darti più tattica, più realismo, più giocabilità e per creare un gioco soprattutto divertente.
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

DURANTE LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA I PILOTI IMPARARONO A GUARDARE LA MORTE NEGLI OCCHI IN OGNI MOMENTO...
... PER QUANTO TEMPO PUOI ANCORA SOPRAVIVVERE?
ESTATE 1940,
LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA
Ufficiale Pilota della RAF Boggie Bodie
Screenshot dalla versione IBM PC.
Disponibile per:
IBM PC
& CBM AMIGA
SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO
U.S. GOLD
LUCASFILM GAMES
THEIR FINEST HOUR
THE BATTLE OF BRITAIN
94%
"Un gioco della Battaglia d'Inghilterra in cui puoi cambiare le sorti della guerra. Una gradita nascita nel mondo delle simulazioni di volo!" ZERO HERO
ACE 933
C+VG HIT!
"Una simulazione di combattimento estremamante coinvolgente e superbamente confezionata." C&V
Distribuito da LEADER Distribuzione srl

PROVE SU SCHERMO

LA NUOVA POTENZA DELLA CIP

La CIP – Curva d'Interesse Previsto – è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione e da questo numero cambia immagine.

A K sappiamo che un gioco non è un semplice **passatempo** - ma una vera e propria **esperienza** ludica. E la nuova Curva Interesse Previsto è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

Nel grafico in questa pagina potete vedere come abbiamo ridisegnato la CIP per darvi all'istante le informazioni di cui avete bisogno per fare le vostre scelte. Per sostenere il nostro immediato "giudizio grafico" inseriremo commenti più completi e approfonditi che seguiranno ciascun stadio della "vita" del gioco.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si rimetteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I valori relativi ai minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in sé stessa. Ma una volta che avrete imparato ad ana-lizzarla, saprete esattamente cosa trovate quando comprate *Mutant Macdonald...* o *Ultima VI* - che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Lo spazio dedicato al commento alla PIC è stato allargato, cosi da avere più spazio per dirvi esattamente quello che pensiamo del gioco e darvi quelle piccole ma essenziali informazioni che vi fanno capire se è un gioco da comprare o no.

La nuova curva PIC vi porterà dritti nel cuore dell'esperienza ludica.

***Nuclear War* della US Gold combina un argomento controverso con un'ottima stuttura di gioco.**

NUOVE VERSIONI, TUTTI I PARTICOLARI

Le nuove versioni per PC, Amiga, Atari ST, C64, Spectrum e Archimedes alle pagine 68 e 69

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVA CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco susci-ta nel periodo di tempo consi-derato. All' inizio può essere assolutamente irresistibile, ma lo finirete e poi vi annoie-rete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e de-gli sprite. È specifica per cia-scuna versione, quindi vengo-no presi in considerazione i li-miti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Cpc avrà un voto più alto di un medio-cre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versio-ne ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. .

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelli-genza e indica quanto biso-gna ragionare per giocare al meglio il gioco. Questo voto valuta il rischio di uno sforzo mentale - che può anche stimolare molta gente.... Notate che i lettori di K sono solitamente considerati molto più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettiate.

FATTORE K
Questa è una misura dell'irre-sistibilità del gioco. Giochi co-me *Arkanoid* e *Flying Shark* ri-chiedono virtualmente zero potere mentale ma sono note-volmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria per-ché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, posso-no essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo: è diretta-mente correlato all'area deli-mitata dalla Curva di Interes-se Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresisti-bile e molto interessante, de-ve anche essere longevo e continuare ad essere diverten-te nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che non merita di essere rac-comandato - ecco qui di se-guito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, racco-mandato senza riserve.

800-899 un gioco super-bo ma forse privo di quello spessore che lo rende inte-ressante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabil-mente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di con-fine", un gioco con questo vo-to è un buon gioco "se vi pia-ce il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiara-mente anche dei problemi evi-denti.

400-499 problemi di gio-cabilità e di programmazione lo rendono un gioco insuffi-ciente.

300-399 non solo la gio-cabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gio-co stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

Sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non var-rebbe neanche la pena averlo gratis.

LA SQUADRA
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazio-ne di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di video-giochi inglesi.

Della redazione di K fan-no parte, **Riccardo Albini, Alberto Rossetti, Danilo Lamera, IUR, Marco Bill Vecchi,** già redattori delle ri-viste italiane che hanno seguito l'evoluzione del mercato dei videogiochi in Italia come Videogiochi e Zzap!

Da poco sono entrati a far parte della redazione **Fa-bio Rossi**: ex-campione, ex-playtester, ex-programmato-re, ex-Zzap!, ex TGM e neo-K che molto probabilmente ha superato il milione a *Defender* prima di iniziare a parlare e **Vincenzo Beretta**, esperto di giochi di ruolo e di war game. Ha iniziato con la rubrica Giochi dedicata ai giochi da tavolo e poi non ha resistito al richiamo del joystick dimostrando competenza e passione per vari generi.

Se il voto e il giudizio da-to da ACE non ci trova d'ac-cordo lo modifichiamo. I re-censori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi de-cennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

K PROMETTE
Diversamente dagli altri giornali NON recensiremo i giochi non definitivi o denominati versioni demo. Le uniche eccezioni vengono indicate sul lato della pagina dal tassello Anteprima e il gioco non avrà K-VOTO.

http://speccy.altervista.org/

ULTIMA VI

K-VOTO 950

BATTAGLIE MAI VISTE

Ultima V aveva il miglior sistema di combattimento mai visto in un GdR. Ora *Ultima VI* ci regala il miglior sistema di combattimento di tutti i tempi (se si escludono alcuni wargame ultra-specializzati).

Quando si affrontano avversari singoli o multipli, il programma permette di scegliere tra un combattimento di gruppo e un duello. L'Avatar può dunque combattere da solo, correndo un grosso rischio ma aumentando così rapidamente di livello - e non è troppo difficile eliminare gli avversari più deboli.

Nel Modo di Combattimento i personaggi lottano secondo istruzioni stabilite in precedenza. Questa innovazione permette di programmare in un personaggio le tattiche di combattimento che gli sono più congeniali. In questo modo si può essere sicuri del comportamento degli alleati durante gli scontri.

Ci sono sei istruzioni fondamentali che vanno da REAR (prendere posizione in retroguardia) a BERSERK (assalire furiosamente l'avversario più pericoloso senza curarsi delle circostanze). L'opzione COMMAND pone infine un personaggio sotto il diretto controllo del giocatore, in modo simile a quanto accadeva nei giochi precedenti.

Il sistema di scorrimento della mappa che caratterizza il Modo di Combattimento rende conveniente tenere i personaggi raggruppati se si vuole seguire con chiarezza l'evolversi dello scontro. Se un personaggio esce dallo schermo sarà impossibile sapere cosa gli sta succedendo.

IL complimento più sincero che può essere fatto a Lord British (al secolo Richard Garriott, creatore della serie *Ultima*) è che non è una persona abituata a riposarsi sugli allori. Ogni gioco della serie *Ultima* ha sempre rappresentato un grosso passo avanti rispetto al precedente - ma nonostante questo nessuno avrebbe potuto lamentarsi se dopo *Ultima V* Lord British si fosse concesso un po' di meritato riposo pubblicando un gioco con uguale livello di sofisticazione.

Niente da fare. *U IV* e *U V* appartengono all'era AK (Avanti K), ma non è difficile immaginare i loro K-Voti: *UIV* avrebbe meritato più di 800, ma *UV*, che ha avuto il pregio di lanciare definitivamente il gioco di ruolo in una dimensione di elite, avrebbe meritato sicuramente più di 900. Ora *Ultima VI* raggiunge la vetta del 950 - uno dei punteggi più alti di tutti i tempi - creando uno scenario fantasy senza precedenti; un gioco che dovrebbe attrarre l'interesse di tutti e che stabilisce un nuovo standard per i giochi che seguiranno.

INCONTRO RAVVICINATO

Ultima VI è di gran lunga più facile da controllare dei suoi predecessori e molto più accessibile ai neofiti dei GdR. Giocare *Ultima* è oggi tanto semplice quanto la struttura del gioco è complessa - un immenso miglioramento. Il merito di tutto questo è di alcune fondamentali variazioni nella progettazione del gioco.

Il cambiamento principale rispetto ai vecchi *Ultima* (se siete un neofita della serie leggete i box di queste pagine) è l'abbandono della vista "strategica" dall'alto della mappa sulla quale il giocatore spostava

L'ultima avventura fantasy della ORIGIN riesce nell'impossibile compito di superare *Ultima V* e prende uno dei K-Voti più alti della storia grazie al suo splendido cocktail di enigmi, avventura, esplorazione e combattimento.

PC

Sette dischi e la necessità di possedere un hard disk con 4 mega liberi se si vuole tirare fuori il meglio da questo gioco gigantesco. Sono accettate 5 schede sonore (incluse Roland, Ab Lib e altre), ma in loro assenza il sonoro è minimo e a base di "beep". La grafica in MCGA è tra le migliori viste fin'ora - il gioco è perfettamente giocabile in CGA, ma *UVI* merita di girare sul migliore sistema possibile.

GRAFICA	9	FATTORE QI	9	K-VOTO
AUDIO	8	FATTORE K	9	950

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
AMIGA	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
IBM PC	L59000d	USCITO
C64/128	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
Non sono previste altre versioni		

Che dire? L'unico difetto è che un giorno lontano nel futuro *Ultima VI* finirà, e dopo difficilmente lo giocherete di nuovo.

Ma fino ad allora... date l'addio a studio e lavoro. Basta aprire la scatola per farsi venire l'acquolina in bocca. Dopo la sequenza iniziale avrete bisogno di tranquillanti: si la grafica è proprio così eccezionale. Ed infine, ecco il gioco...

A questo punto c'è un breve calo d'interesse, o perché non l'avete mai giocato prima e ci vuole un po' per abituarcisi, o perché l'avete giocato prima e ci vuole un po' ad abiturasi al nuovo sistema.

Nel giro di un giorno vi troverete sprofondati nella vicenda, e da lì in poi non avrete più scampo...

Le locazioni interne traboccano di dettagli. Qui la compagnia si aggira per lo studio di Lord British. Apparentemente possono essere esaminati più di 16000 oggetti durante il gioco.

http://speccy.altervista.org/

CHE COSA E' ULTIMA?

I giochi della serie *Ultima* sono ambientati a Britannia, un mondo governato da Lord British che sembra essere in perenne conflitto con le forze del Male. In ogni gioco queste forze assumono forme peculiari, differenti dai giochi precedenti, e regolarmente il giocatore viene evocato dal suo mondo di appartenenza per portare aiuto nella lotta. In *Ultima IV* il successo dell'impresa ha fatto guadagnare al personaggio il titolo di "Avatar".

In *Ultima VI* l'Avatar è chiamato nuovamente a Britannia per difendere il reame dall'invasione delle Gorgoni. Questi avversari sono ossi particolarmente duri in combattimento e il loro intento sembra essere di conquistare il mondo intero. Che fare?

Come prima cosa, reclutare un gruppo di avventurieri. Il gruppo può essere composto da un massimo di 8 membri, reclutati tra le persone incontrate. All'inizio del gioco 3 personaggi si uniscono subito al protagonista, ma più avanti e possibile lasciarli in qualche locanda se non vengono trovati soddisfacenti.

Ogni membro del gruppo ha il suo set standard di caratteristiche e il suo ritratto. La struttura base consiste nell'esplorare il mondo senza trascurare nulla e picchiandosi nel frattempo con i numerosi avversari incontrati.

Dopo ogni incontro i personaggi guadagnano esperienza e ciò aumenta le loro abilità di combattimento e nell'affrontare problemi (es. scassinare lucchetti o lanciare incantesimi - vedi box). Inoltre gli incontri sono spesso fonte di denaro, che a sua volta permette l'acquisto di armi e armature migliori.

Non esiste un sistema di punteggio: oro ed esperienza sono le uniche ricompense offerte dal gioco. La soddisfazione di giocare deriva dall'interazione con il mondo e i suoi personaggi, e dal vivere l'evolversi della vicenda. Il tempo di gioco è notevole. Ci sono volute 100 ore di gioco perché qui in redazione terminassimo *Ultima V*, e attualmente è impossibile fare previsioni per quanto riguarda *U VI*. E non pensate che il gioco sia ripetitivo: ogni ora di gioco è fonte di nuove scoperte e problemi. Eccezionale!

contrario, ora viene mostrata sempre una visuale ravvicinata dell'area in cui i personaggi si trovano (simile alla schermata di combattimento dei precedenti *Ultima*). Inoltre ogni membro della compagnia viene mostrato individualmente con una singola figura animata.

U VI è interamente controllato via mouse (ma potete impiegare anche la tastiera se lo desiderate) e il sistema di utilizzo del mouse è eccellente. Sulla schermata della locazione l'indicatore si trasforma in una freccia direzionale e cliccando il pulsante fate muovere il gruppo in quella direzione. Il personaggio controllato dal giocatore guida la marcia e gli altri lo seguono. Con il mouse è possibile anche manipolare oggetti che si trovano sulla stessa schermata per esaminarli, aggiungerli ai propri averi e così via.

I comandi tradizionali un tempo associati a lettere della tastiera (Take, Look, ecc...) sono tutti accessibili tramite icone che si trovano sotto alla schermata principale e, ancor meglio, ognuno di essi può essere selezionato per un tempo indefinito, così che non si è costretti, per esempio, a selezionare "*look*" tre volte consecutivamente per osservare tre oggetti.

ENTRINO I CAMBIAMENTI

IL TOCCO MAGICO

Uno dei punti di forza della serie *Ultima* è il sistema magico. In *UVI* ci sono 80 incantesimi. All'inizio solo una frazione di essi è a disposizione del giocatore, ma mano a mano che il suo personaggio guadagna esperienza diventano disponibili incantesimi nuovi.

Al contrario di molti GdR, gli incantesimi di *UVI* non sono semplici variazioni dei tre concetti base UCCIDI, PROTEGGI e CURA. I loro effetti sono differenti e variano da visioni a raggi X e invisibilità fino alla possibilità di evocare tempeste e clonare mostri. Gli aspiranti maghi troveranno pane per i loro denti.

Tutti gli incantesimi richiedono l'uso di reagenti. Ci sono otto ingredienti speciali, quali Aglio e Tela di Ragno, e vanno raccolti ogni volta che questo è possibile. Nei precedenti giochi della serie il giocatore doveva mescolare i reagenti per ogni incantesimo, ma in *UVI* a far questo ci pensa il computer. Si deve comunque essere in possesso dei reagenti giusti per gettare l'incantesimo.

Attenzione! L'incantesimo *An Nox* (Cura Veleno) non è più disponibile. È necessario affidarsi a pozioni o all'incantesimo di Cura Globale di Lord British, quindi è bene stare lontani dalle zone paludose se non si vuole terminare ingloriosamente l'avventura anzitempo.

Un paio di navi e (molo nord) una scialuppa. In UVI occorre ottenere l'autorizzazione per salire su una nave. Notate come l'acqua mostri la direzione della corrente. La schermata di inventario mostra gli oggetti "pronti" (cioè indossati o tenuti in mano) sulla sinistra, mentre sulla destra si trova l'equipaggiamento trasportato. Inoltre in basso si trova il comando impiegato attualmente da ogni personaggio.

Il nuovo stile della visuale principale implica anche una notevole variazione nello schema di gioco - variazione che sarà particolarmente sentita dai fan della serie: le mappe del gioco. Nei giochi precedenti era facile vedere dove ci si trovava e dove si stava andando grazie alla vista a volo d'uccello. Ora, a causa della visione ravvicinata, si ha la capacità di scrutare l'ambiente circostante solo per pochi metri in ogni direzione. Incantesimi e altri metodi danno la possibilità di espandere il campo di visione, ma la schermata ravvicinata rimane la norma. Questo significa rimboccarsi le maniche e iniziare a disegnare mappe se ci si vuole orientare velocemente. Non voglio pensare al tempo necessario a un giocatore medio per esplorare il mondo di *UVI*, ma credo che un mese sia l'ammontare più verosimile.

Il nuovo sistema influenza anche i combattimenti.

All'aperto, guardando dentro a una finestra. È possibile cambiare il volto del personaggio, se lo si desidera - peccato che manchi un utility per disegnarselo da sé

Tutti addosso al serpente di mare! Questi mostri sono normalmente molto pericolosi, ma qui non c'è stato un grande combattimento. Generalmente parlando, molti degli incontri iniziali sono più facili in Ultima VI che in Ultima V.

Un tempo la schermata di combattimento era una "zoomata" del campo di battaglia e qualsiasi mostro o giocatore che riuscisse ad uscire da esso veniva considerato "fuggito". In questa versione si può entrare e uscire dal "modo combattimento", in qualunque locazione in cui sia richiesto uno sforzo concentrato del gruppo contro gli avversari. Nemici solitari possono essere affrontati dall'Avatar in un duello testa a testa. A causa del nuovo sistema di visualizzazione delle locazioni, non è difficile imbattersi nei sopravvissuti di un recente combattimento anche a scontro terminato, quindi non bisogna lasciarseli scappare!

Infine, l'ultimo importante cambiamento nella struttura del gioco è l'opportunità di dividere il gruppo. Ora si può incaricare un membro del gruppo di intraprendere un viaggio da solo mentre gli altri attendono il suo ritorno. Questo rivoluziona il modo di accostarsi ad alcuni enigmi del gioco, che sarebbero stati irrisolvibili se affrontati con il vecchio sistema.

Non c'è dunque proprio nulla di SBAGLIATO in *U-VI*?? Solo alcuni piccoli problemi. Nella versione che abbiamo ricevuto in redazione (che dovrebbe essere quella definitiva) una volta abbiamo ricevuto un messaggio a proposito di una piovra gigante quando nessuna di esse era in vista (e per di più eravamo sotto terra!), e talvolta il movimento dei personaggi avviene irregolarmente, probabilmente perché il computer sta generando mostri in una locazione vicina. Per il resto, non c'è nulla di cui lamentarsi.

Aspettatevi in tempi brevi una guida dettagliata e, nel frattempo, se volete un gioco dove trama, enigmi, giocabilità e sviluppo dei personaggi siano di spessore eccezionale comprate *Ultima VI*.

CURIOSITA'

Eccovi una collezione di curiosità su *U VI*:

● I personaggi possono parlare tra loro.
* Potete scegliere una nuova faccia per i vostri alleati.
● Un comando "Help" trasferisce i personaggi immediatamente al Castello, ma al costo di quintali di punti esperienza.
* Sin dall'inizio viene assegnata ai personaggi una super-arma, ma il suo potere non è inesauribile e deve essere utilizzata con parsimonia.
● Shamino assomiglia in modo inquietante a Richard Garriott.
* Le porte segrete sono ancora più segrete - e in numero inferiore rispetto al passato.
● Le fiamme delle candele sui tavoli tremolano!
* È possibile avere tutte le informazioni su di un oggetto semplicemente cliccando su di esso - nessun bisogno quindi di tabelle di riferimento o simili.
● Al Castello di Lord British il giocatore dispone di una camera privata.
* Il gioco supporta 5 schede audio e il sistema MIDI.
● È possibile aggregare un topolino al gruppo!
* Talvolta i personaggi avvertono il giocatore dell'avvicinarsi di nemici.
● Le strade hanno dei nomi ufficiali.
* Un difficile labirinto pieno di pericoli giace sotto al Castello - ottimo per fare punti esperienza!

Un gioco che sarà caricato spesso. La longevità dei prodotti Cinemaware è data dalla possibilità di trovare un gioco diverso ogni volta che si ricomincia, ognuno dei quali con decine di opzioni e cose da fare. L'interesse viene mantenuto dalla curiosità di vedere gli sviluppi della vicenda, e ciò significa giocare per settimane. Passato un mese probabilmente non resterà molto da fare, ma come per i film preferiti, "rivederlo" di tanto in tanto provocherà qualche luccicone nostalgico.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L39000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

ATARI ST

La struttura del gioco è simile all'originale, ma con numerosi rinforzi. Scienziati pazzi, mostri terrorizzanti e tutto il gusto dei vecchi film di serie B e C (e qualche volta anche Interregionale). Vale la pena di acquistare il primo gioco per giocare il secondo.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7	K-VOTO
AUDIO	9	FATTORE K	8	902

ANTHEADS

La CINEMAWARE pubblica il seguito del suo celebre gioco pieno di "bug"!

PRIMA di iniziare, è opportuno sottolineare come *It Came from the Desert* sia stato uno dei giochi più affascinanti e coinvolgenti dell'ultimo anno. Dire che *Antheads* non delude le attese significa quindi una gran gioia per tutti i fan di Lizard Breath e dei suoi peculiari personaggi. Se *Desert 1* era un film di fantascienza di serie "B" degli anni '50 fatto gioco; *Antheads* non è altro che il suo seguito, con la stessa ambientazione e cast mentre la trama è cambiata.

È il 1 Gennaio del 1956. Sono passati cinque anni dalla prima avventura, ma il timore dei formiconi giganti ancora aleggia sulla tranquilla(?) cittadina di Lizard Breath. Questa volta, abbandonati i panni del professore di geologia protagonista di *Desert 1*, il giocatore interpreta il ruolo di "Brick" Nash, un ex-pilota di caccia durante la guerra di Corea passato per necessità dalla cloche al volante dei camion. Attaccato dai formiconi qualche chilometro fuori dalla cittadina, Nash si trova sulle spalle l'improbo compito di scoprire cosa diavolo sta succedendo. Al suo fianco ci sono Dusty e Biff (li ricordate?), sopravvissuti dalla prima avventura. Seguono scoperte e colpi di scena: alcuni dei migliori amici di Nash si trasformano in formiche davanti ai suoi occhi allibiti, mentre tutta la vicenda sembra ruotare intorno ad alcuni appunti lasciati dal Professore e misteriosamente scomparsi.

Ci sono molte nuove cose da fare in questo "seguito", che sotto molti aspetti è migliore del gioco originale. Nella confezione sono contenuti due dischi: il nuovo disco introduttivo e un "convertitore" che permette di trasformare i vecchi dischi 2 e 3 di *Desert 1* nei dischetti necessari per giocare *Desert 2*. La colonna sonora non è cambiata, ma nel gioco ci sono un mucchio di nuovi "effetti speciali" per la gioia ed i brividi dei giocatori. Gli enigmi da risolvere non sono oscuri come quelli di *Desert 1*, e questo è l'unico vero punto debole del gioco. Per ottenere le informazioni necessarie a risolverlo bisogna uccidere ogni volta il giusto quantitativo di uomini-formica, un metodo illogico ma parecchio divertente. Un difetto di secondaria importanza, anche se alla lunga può stancare, è l'eccessiva frequenza con cui compare lo stupido "Gioco del Piccione". Ha forse uno scopo, se non quello di aggiungere un po' di atmosfera anni '50 al gioco? E i tizi della banda non dovrebbero essere cresciuti dopo cinque anni (e magari avere messo su famiglia)? Ma soprattutto, dal momento che in questo sotto-gioco non è possibile vincere, perché non sopprimerlo del tutto?

Anche il combattimento con i coltelli poteva essere sviluppato meglio, magari trasformandolo in un combattimento a cazzotti come quello di *Rocket Ranger*, fonte di maggiore soddisfazione. Si tratta comunque di problemi minori, che non detraggono nulla o quasi al divertimento. Lo stile grafico della Cinemaware è sempre eccellente, anche se utilizzando sempre la stessa tecnica molti giochi appaiono visivamente simili. Sarebbe bello vedere qualche variazione sul tema.

Ma la cosa che più entusiasma dei giochi Cinemaware è la possibilità di affrontarli senza sapere nulla degli obiettivi del gioco e divertirsi lo stesso un mondo. Sarebbe bello avere un gioco su Batman o Indiana Jones fatto in questo modo: rappresenterebbe un gradito cambiamento da tutti quei giochi banali che caratterizzano le versioni digitali dei personaggi famosi. Ci sono molti eroi dei fumetti e cinematografici che sarebbero felici di questo trattamento. Cosa ne direste, per esempio, di un gioco Cinemaware su *Star Trek*?

Antheads è dunque un gioco ancora migliore dell'originale, non fosse altro che per l'agghiacciante sequenza che mostra gli uomini trasformarsi in formiche. Vale la pena di comprare il gioco originale anche solo per poter giocare con questo seguito.

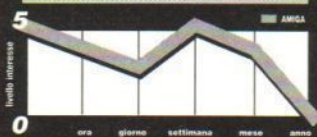
Il Parco Giochi Nucleare di Knoll? Oh, mamma...

Aiuto, ho sposato un mostro venuto dallo spazio! Ci vorrà una container di cosmetici assortiti per mettere a posto il viso della vostra ragazza. Provate a sparare alle antenne...

http://speccy.altervista.org/

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
Inclusa una cassetta con la colonna sonora		
Non sono previste altre versioni		

CURVA INTERESSE PREVISTO

All'attrazione inizialmente suscitata dalla grafica e dalla colonna sonora, subentra un leggero senso di confusione prima che ci si abitui alla combinazione degli elementi del gioco: tuttavia dopo un po' si prende il ritmo e si cominciano a fare progressi. Prima, o poi l'elemento novità scompare e a quel punto è assai probabile che ci si rivolga a qualcosa d'altro.

AMIGA

Anche solo dal punto di vista audio-visivo questo gioco è veramente sensazionale. Sin dalle sequenze introduttive è evidente che ci si divertirà moltissimo. La colonna sonora è forse il pezzo musicale per computer più caratteristico dopo *Quest for the Time Bird*. Sul fronte della giocabilità è del tutto soddisfacente.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7	K-VOTO 935
AUDIO	10	FATTORE K	8	

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

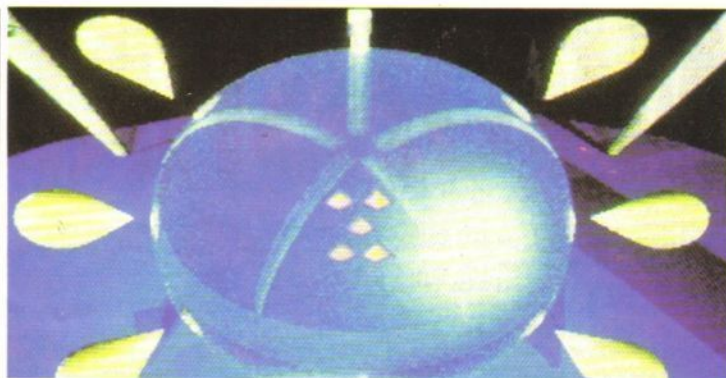
La US GOLD offre al pubblico la prima simulazione di cultura del mondo

LA cultura è senz'altro il sistema più complesso che si sia mai voluto simulare, ma di cosa tratta questo gioco? Il programma è composto da numerosi sottogiochi, tutti ispirati alla cultura Oridrim, un popolo che vive in una città scolpita nelle ossa di un'antica creatura di nome Orodrid.

La cultura Oridrim si fonda essenzialmente sul commercio - con grandi famiglie responsabili dei diversi generi di traffici. Si tratta di una società autarchica nella quale quasi tutto il commercio si svolge fra i clan; esistono tuttavia speculazioni commerciali estemporanee con altre popolazioni, che gli Oridrim chiamano con disprezzo "Mudders" (Fangosi).

La scena all'interno dello Tsimit mostra la bellezza della grafica di questo gioco.

Il giocatore dirige una delle famiglie ed è responsabile dei suoi affari. In questa fase del gioco si definiscono i prezzi delle merci e si acquistano beni da altri commercianti. Bisogna anche decidere se fare investimenti per aprire nuovi mercati con i Mudders e in che misura aiutare quelle famiglie che hanno subito perdite di vario genere.

Questo sotto-gioco ha il tipico andamento dei giochi della serie strategia/management, con le decisioni prese su base stagionale e gli effetti che si manifestano solo dopo un lungo periodo di tempo.

L'obiettivo finale non è semplicemente quello di garantire al proprio clan il massimo comfort possibile - ci sono infatti altri aspetti della cultura Oridrim da tenere in considerazione.

Proprio dentro il cranio dell'Orodrid si trova il Tsimit, un luogo sacro dove vivono i sacerdoti di Oridrim. Questi custodiscono i cristalli fossili che sono tutto ciò che resta delle cellule cerebrali dell'Orodrid. Alcuni di questi cristalli, in condizioni adatte, daranno alla luce un Crystallion - un cavallo intelligente di cristallo. L'obiettivo è quello di legarsi a una di queste creature e diventare un Cavaliere del Crystallion e leader della città.

La Prova del Tsimit è essenziale per ottenere un Crystallion. I Custodi di Tsimit vi forniranno un'armatura con tre scudi, ciascuno dei quali vi proteggerà dalla morte per una volta. A questo punto vi introducete nei contorti passaggi del labirinto che si trova sotto allo Tsimit per raccogliere il maggior numero possibile di cristalli. Ci sono anche creature letali che vagano nel labirinto, e costoro hanno anche la fastidiosa abitudine di rubare i cristalli che state cercando.

Per fortuna esiste una potente arma portatile che può essere azionata rapidamente per distruggere le creature ostili o più lentamente per illuminare il cammino lungo le sale buie. È essenziale raccogliere il massimo numero possibile di cristalli e fuggire dallo Tsimit prima di essere uccisi dai suoi abitanti. Prima di impadronirsi del proprio Crystallion bisogna superare con successo sette livelli dello Tsimit.

Saranno quindi necessari più viaggi, e l'unico modo di garantirsi l'ingresso è quello di versare allo Tsimit parte dei propri risparmi.

I cristalli precedentemente accumulati possono servire per creare altri scudi salva-vita portandoli al Proda e usandoli in strani oggetti chiamati Prods.

Ci sono due giochi specifici della Cultura Oridrim che se padroneggiati alla perfezione assicurano il successo. Sono Deketa, un gioco di carte basato sulle coppie che serve per incrementare i propri poteri extrasensoriali e Bosu, un gioco per il quale è necessaria un mentalità strategica simile a quella richiesta per Othello.

Knights of Crystallion è senza dubbio un gioco molto originale. La grafica particolare (a tratti stupenda) e la colonna sonora indimenticabile forniscono al gioco molta atmosfera. È possibile che all'inizio vi lasci un po' perplessi, ma dopo esservi abituati agli elementi del gioco questo si rivela davvero molto divertente e di grande coinvolgimento, al punto da crucciarsi di doverlo abbandonare per... scriverne la recensione. Un gioco sorprendente che affascinerà però tutti coloro che sono alla ricerca di un prodotto originale dotato di un certo spessore

K-VOTO 935

MOONSHADOW

La S.C./IDEA alle prese con la sua prima avventura fantasy

INFINITI eoni fa, gli dei del bene decisero di creare un pianeta perfetto, sul quale si sviluppò subito una civiltà felice. La stupenda armonia ottenuta non durò molto, però: i dispettosi dei del male entrarono presto in guerra con i loro "colleghi", cominciando una serie di scontri che si protrassero per un tempo incalcolabile.

Quando gli echi delle battaglie finalmente si spensero e i contendenti tornarono a occupazioni meno distruttive, sul pianeta senza nome si era insediata una razza di orrendi esseri mutanti, che sfruttando la protezione offerta dalle ombre notturne minacciava periodicamente il predominio della stirpe originale.

Quando l'inferiorità numerica dei "buoni" divenne evidente, gli dei benevoli tornarono in azione. Poiché le creature del Male potevano vivere solo nelle tenebre, venne creata dal nulla Fulax "la Sorvegliante", un satellite dotato di luce propria che orbitando attorno al pianeta avrebbe rapidamente costretto le abominazioni a rifugiarsi per sempre nel sottosuolo.

Come era prevedibile, tuttavia, gli dei delle tenebre non rimasero con le mani in mano di fronte a questa nuova provocazione. Radunatisi rapidamente nei pressi dell'infelice e ancora innominato pianeta, unirono le loro forze per generare Septerios, "la Portatrice di Morte". Questo nuovo satellite emetteva una malevole luce nera, riequilibrando così le sorti della battaglia fra Legge e Caos. Erano forse finite le tribolazioni degli abitanti di questo strano corpo celeste?

La risposta arrivò qualche generazione dopo: un uomo solitario (senza nome come il suo pianeta, cui dopotutto era piuttosto affezionato) stava riposando e, fra un sogno e l'altro, percepì il leggendario Galdral, il canto degli dei. I creatori del mondo si stavano rivolgendo proprio a lui, e per comunicargli un messaggio della massima importanza.

Ciò che era sfuggito alle divinità durante il loro ultimo scontro era la posizione di Septerios che, dopo 666 orbite, avrebbe eclissato completamente Fulax facendo precipitare il pianeta in un baratro di oscurità. Il periodo dell'eclissi sarebbe stato breve, ma sufficiente per dare al Grande Serpente Terrestre il tempo di sterminare ogni essere del Bene grazie ai suoi potentissimi incantesimi. Gli dei non avevano alcuna possibilità di colpire direttamente il Serpente nella sua dimora sotterranea, così era stato scelto un Campione nelle cui mani era stata riposta la salvezza del pianeta senza nome.

In *Moonshadow* il giocatore entra nei panni (o meglio, nelle pelli) del Campione prescelto dagli dei, impegnato in una lotta contro il tempo per raggiungere il Serpente e sconfiggerlo prima che la luna nera copra completamente Fulax. Poiché l'unica speranza di sopravvivere all'enorme mostro sotterraneo è costituita da un antico amuleto, gran parte del gioco consiste nella ricerca di quest'oggetto mistico.

Il campione se la vede brutta.

Il pianeta senza nome si presenta come una serie di schermate in visione laterale piene di piattaforme e scale, graficamente ispirate al famoso *Sacred Armour of Antiriad* pubblicato dalla Palace qualche anno fa. Molti quadri sono infestati da mostriciattoli assortiti (goblin, draghi, tentacoli assassini, ecc.), che il protagonista deve eliminare con una delle quattro armi nascoste nel gioco o evitare saltandoli e abbassandosi.

Oltre ai numerosi mostri, sul pianeta innominato si possono trovare numerosi oggetti, che è importante imparare a usare nel momento giusto per superare ostacoli ed enigmi particolari. Il Campione non può trasportare più di sei oggetti, quindi parte del gioco sta anche nel pianificare quali manufatti portare con sé - senza dimenticare le utilissime pozioni ristoratrici. Queste hanno la funzione di riportare al massimo l'energia vitale del protagonista, indicata da un pugnale che si avvicina sempre più a un cuore: quando il cuore viene trafitto il gioco finisce, insieme all'unica vita del nostro eroe.

Più che per la trama, la grafica o altro (comunque buone), *Moonshadow* si fa apprezzare soprattutto per la sua grande giocabilità, che rende il programma veramente piacevole.

C64

Grafica e sonoro sono di livello medio-alto, ma la cosa migliore di "*Moonshadow* è il buon bilanciamento della difficoltà: ad ogni partita si arriva un po' più avanti, e gli ambienti sono realizzati con sufficiente varietà da spingere a giocare sino a che non si sconfigge il Serpente. La musica riesce a coinvolgere nell'azione e regge degnamente il confronto con quelle dei più famosi "musicisti digitali" inglesi.

GRAFICA	7	FATTORE QI	7	K-VOTO
AUDIO	8	FATTORE K	8	885

PIANO DELLE USCITE

C64	L18000 c/d	USCITO

Non sono previste altre versioni

IL PROGRAMMATORE

Paolo Galimberti - Nato il 20-12-68 a Gorgonzola (MI)

Paolo ha iniziato a programmare su VIC-20 parecchi anni fa, con l'idea di "mettere insieme" il suo videogioco ideale. Dopo qualche piccolo lavoro in BASIC e Linguaggio Macchina è poi passato al C-64, sul quale si è impratichito realizzando una serie di editor (per grafica, musica, sprite, ecc.). Fra i suoi primi lavori su C-64 si trova un editor grafico pubblicato come listato sulla rivista MC. *Moonshadow* è stato realizzato impiegando i vecchi editor, ed è la "quarta o quinta" versione di un'avventura dinamica che doveva chiamarsi *Gods of Wrath*.

Le due cose che ama:
- La musica (specialmente i Manowar)
- I libri fantasy e di fantascienza

Le due cose che odia:
- L'ipocrisia ("anche se è una risposta banale")
- La mancanza di tempo

I suoi 5 giochi preferiti:
1 - Sacred Armour of Antiriad
2 - Ultima IV
3 - Archon
4 - Great Giana Sisters
5 - Salamander

La scarsa originalità dello schema di gioco viene bilanciata più che adeguatamente da una giocabilità notevole, che coinvolge anche più di tanti prodotti analoghi realizzati all'estero. Qui e là si trovano tocchi di classe simpatici, come ad esempio la possibilità di ottenere su schermo una mappa delle locazioni visitate, che rendono Moonshadow ancora più interessante.

Il livello di difficoltà ben calibrato manterrà costante il livello di interesse sino a che non si sarà riusciti ad eliminare il Serpente, ma una volta riusciti nell'impresa probabilmente il programma verrà archiviato definitivamente.

LEAVIN' TERAMIS

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

La GRAND-SLAM/THALION elimina qualche milione di mutanti sull'astronave più lunga dell'Universo

LASCIATEVELO dire, la Teramis è una nave parecchio grande. La sequenza iniziale vi mostra quanto. Il problema è che dovete aprirvi la strada da un'estremità all'altra a colpi di laser. Vedete, ieri sera c'è stata una megafesta nel laboratorio di xenobiologia per celebrare il recupero di alcuni stranissimi mutanti. Ubriachi fradici, avete deciso di farvi passare la sbornia nella sezione degli ipermotori in fondo alla nave.

Al risveglio, vi siete accorti che le forme di vita aliena erano fuggite ed erano già riuscite a conquistare l'astronave. I vostri colleghi astronauti sono scomparsi e vi hanno lasciato con una bella gatta da pelare. Per fortuna, nella sezione di prua della nave c'è una navetta con la quale è possibile fuggire. Purtroppo la sequenza di autodistruzione della nave è iniziata da qualche tempo, per cui bisogna anche spegnere il generatore di ogni sezione nel tentativo di guadagnare un po' di tempo per raggiungere la navetta.

Una velocissima azione sparatutto a mille colori a bordo della Teramis

In pratica, questo programma è uno sparatutto alla vecchia maniera, con uno scorrimento laterale rapidissimo e un'azione frenetica. L'astronave è divisa in sezioni nelle quali dovete aprirvi la strada uccidendo un sacco di alieni, raccogliendo bonus e armi addizionali e sgominando infine il guardiano di fine livello che blocca l'uscita verso la sezione successiva.

Il fattore più importante del gioco è il tempo, che scorre continuamente e va recuperato in ogni modo possibile. Per far questo, dovete lasciare il corpo principale della nave e spingervi lungo uno dei bracci esterni per disattivare il generatore che si trova in fondo. Nelle prime fasi del gioco queste sezioni sono libere da alieni, ma procedendo aumenta il numero dei mutanti da eliminare per raggiungere il generatore.

Leavin' Teramis non tenta in alcun modo di essere originale. Quel che ottiene è di fornire ai fanatici degli sparatutto un sacco di azione rapida, colorata ed umoristica per passare qualche ora spensierata. Consigliato alle persone abituate a sparare a tutto quel che si muove.

SUPER CARS

Il divertente gioco di corsa della GREMLIN

SUPER *Cars* è ambientato in un mondo pseudo-fantastico e vi vede competere contro avversari controllati dal computer per la supremazia nel Campionato.

Il gioco vero e proprio comincia con una notevole schermata con tre magnifiche auto. Un pannello indica in quale classe - o livello - vi trovate e quali piste avete già affrontato.

Cliccate su una qualsiasi auto e apparirà una bellissima visuale laterale del veicolo insieme a quintali di dati statistici. Se avete abbastanza soldi potete comprarne una, magari scambiandola con il vostro vecchio mezzo.

Se andate dal meccanico, incontrerete una biondona sorridente: è essenziale passare dal garage molto spesso per riparare l'auto e anche potenziarla con armi e varie parti meccaniche.

Dopo tutte queste bellissime schermate introduttive sarebbe lecito aspettarsi qualcosa di veramente straordinario nella sezione di corsa vera e propria, ma questa si rivela in realtà piuttosto deludente. L'aspetto generale è paragonabile a *Super Sprint* della Atari, con una pista vista dall'alto che scorre seguendo il vostro mezzo, peraltro di dimensioni piuttosto ridotte.

Uhm... questa schermata mi è familiare. Vecchia, ma divertente.

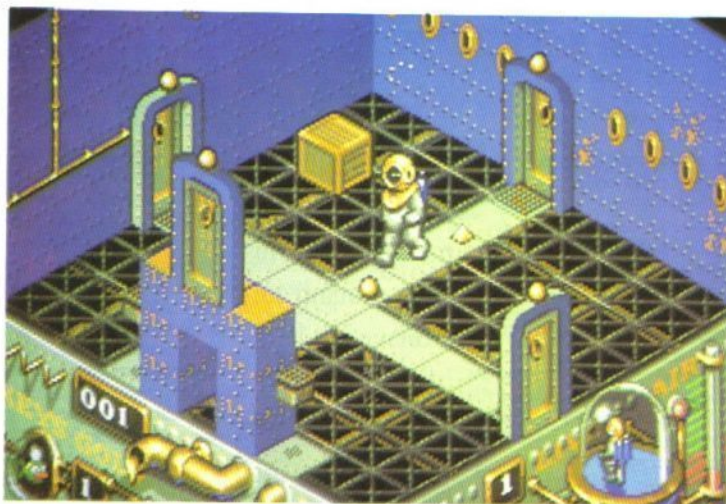
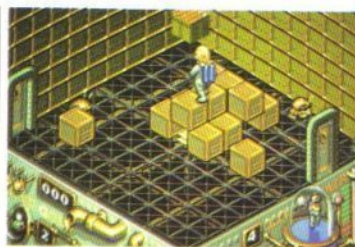
La corsa è, in ogni caso, divertentissima. È un peccato che non sia possibile giocare in due contemporaneamente. Sparando alle auto gialle degli avversari queste si bloccano in mezzo alla pista, creando dei veri e propri blocchi stradali.

Prima di poter passare al secondo dei tre livelli bisogna superare nove piste, che possono venire affrontate in un qualsiasi ordine. È fondamentale piazzarsi nelle prime tre posizioni di ogni gara, altrimenti si viene squalificati.

Le innumerevoli sgommate e gli urti con le altre auto e i muri, naturalmente, danneggiano il vostro veicolo, la cui resistenza è mostrata da quattro grafici relativi al telaio, al motore, alle gomme e al carburante. Ogni danno può essere riparato in officina, ma se un qualsiasi componente arriva a zero il gioco termina immediatamente.

Insieme a voi, migliorano anche gli avversari, che affrontano meglio la pista, più velocemente o addirittura con auto comprate per l'occasione!

Questo genere di giochi di guida è sempre molto divertente e coinvolgente - peccato solo per l'assenza dell'opzione per due giocatori.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
NINTENDO	prezzo nc	ESTATE 90

Tresaure Trap - il ritorno dell'isometria tridimensionale

Raccogliete i lingotti d'oro passandoci sopra. Più sono, meglio state.

TREASURE TRAP

La ELECTRONIC ZOO veste di nuovo le vecchie caccie al tesoro

E' un gioco grazioso. E' un gioco simpatico. E' un gioco che si potrebbe fare insieme al nonno.

Treasure Trap rappresenta il ritorno dei vecchi adventure in stile Ultimate, incisi fermamente nella storia dei videogiochi con titoli come *Knight's Lore* e *Alien 8*. Caratterizzati da una visione isometrica tridimensionale dell'area di gioco, il loro scopo era di aggirarsi per stanze e camere cercando chiavi e altri oggetti e tentando contemporaneamente di evitare i vari cattivoni.

Treasure Trap è basato sullo stesso principio di base, ma questa volta l'azione è ambientata sott'acqua, all'interno di un relitto. L'Esmeralda è zeppa di tesori - molti dei quali sparsi qua e là tra tavoli e scaffali, ma con alcuni di essi nascosti in luoghi meno ovvi.

Il relitto brulica di vita marina: granchi, stelle marine, meduse e altri animali. Tali bestiacce non sono interessate al tesoro - ma sono mortali per i sommozzatori e il loro tocco causa la perdita di una vita.

K-VOTO 910

Come nei giochi della Ultimate le chiavi hanno un'importanza fondamentale ed è necessario raccoglierne in grande quantità se si desidera accedere alle numerose zone chiuse a chiave che costellano il relitto. Talvolta può essere necessario spostare dei mobili così da trasformarli in piattaforme che permettano di raggiungere tesori posti troppo in alto.

Mentre la struttura base del gioco è debitrice dei giochi Ultimate della metà degli anni ottanta, *Treasure Trap* è un gioco degli anni '90. La sequenza di apertura è una gioia per l'occhio. Un vecchio battello in stile Mississippi naviga in mezzo a un lago mentre una colonna sonora jazzeggiante accompagna l'azione. Il palombaro appare indossando uno scafandro vecchio stile e si tuffa nell'abisso.

La grafica e gli effetti sonori sfruttano al meglio le opportunità offerte dalle macchine a 16-bit. La migliore innovazione è l'introduzione di un sistema automatico di "mappaggio". Questa è un'innovazione rispetto ai vecchi adventure, e quanto mai benvenuta; nonostante disegnare la mappa fosse allora uno dei problemi posti dal gioco, talvolta diventava un po' noioso allungare la mano in continuazione verso carta e penna per segnare la strada percorsa. In *Treasure Trap* di questo si occupa il computer, mostrando una mappa in 3D dei luoghi visitati alla semplice pressione di un tasto.

Un'altra innovazione sono gli "Smart Fish", molto più buffi di una smart bomb ma per questo non meno mortali. Quando il gioco si fa duro e i nemici minacciano di far concludere tragicamente l'avventura all'amico palombaro basta sguainare uno Smart Fish ed esso guizzerà fulmineamente per la stanza uccidendo tutto ciò che si muove. Gli Smart Fish sono ovviamente rari e preziosi, e vanno impiegati con parsimonia.

Treasure Trap non vincerà premi per essere un gioco innovativo, ma chi se ne importa. È divertente, duro da rodere ed ottimamente realizzato. Se state cercando un'avventura dinamica per il vostro computer, *Treasure Trap* è caldamente raccomandato, e i fan del 3D isometrico saranno felici di apprendere che nuove avventure sono in arrivo dai Bitmap Brother con il loro *Cadaver*. Le belle idee, a quanto sembra, non muoiono mai...

Cattivi ovunque! Questo è un lavoro per lo Smart Fish.

AMIGA

Tecnicamente superbo. Sfrutta l'Amiga all'osso per quanto riguarda sonoro e grafica. Particolarmente notevoli sono le sequenze di introduzione e "addio" - anche se sono necessari alcuni secondi di caricamento in più, vale la pena di aspettarle. Parlando di avventure dinamiche pure e semplici, questo è una delle migliori per Amiga.

				K VOTO
GRAFICA	9	FATTORE QI	7	910
AUDIO	8	FATTORE K	9	

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

Farcito di segreti e luoghi da esplorare che terranno desta la vostra attenzione per lungo tempo, per non parlare della promessa di una squisitezza grafica che attende il fortunato solutore. Una volta visto tutto, purtroppo, non lo caricherete più.

http://speccy.altervista.org/

ULTIMATE GOLF

Una veloce anteprima del tentativo della GREMLIN di far rivivere l'antica arte del golf elettronico...

IL GOLF non ha riscosso un gran successo negli ultimi anni, in cui sembra che abbiano fatto la parte del leone le simulazioni di volo e di corsa. Qualche tempo fa, comunque, i giochi di golf erano uno dei generi più popolari. L'*Ultimate Golf* della Gremlin spera di riportare le mazze sui green con una versione davvero speciale di questo sport.

Una volta sul green è consigliabile controllare il percorso. Quando si tratterà di colpire la pallina, apparirà il giocatore in una sequenza animata.

La copia di pre-produzione che abbiamo visto fa certamente colpo. Il terrenoa griglia in prospettiva 3D insieme alle opzioni di gioco altamente dettagliate lascerà senza parole chiunque ricordi i vetusti giochi di golf per Spectrum. Tanto per cominciare, si può giocare con un avversario controllato dal computer (un gran miglioramento). Secondo, è possibile variare la posizione del corpo, della mano, e della mazza, per ottenere un controllo completo della pallina mediante tiri a campanile, colpi "tagliati" e ad effetto. Terzo, si può vedere il campo nei particolari usando una apposita visuale "zoomabile". Una volta predisposto il colpo, si può ammirare una breve sequenza animata mentre il giocatore vibra il colpo alla palla. La grafica della versione Amiga (l'unica che abbiamo visto) è chiara e facile da interpretare, tanto che si possono prendere delle decisioni significative su come e dove posizionare la pallina (bravura permettendo, s'intende). Il programmatore, Paul Blyth (quello di *FOFT*), vuole pubblicare dischi con differenti percorsi da utilizzare con questo gioco - con il programma base se ne ricevono due. Il golf su computer sta tornando alla grande sui nostri monitor...

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

DYTER 7

Nel nuovo spara e fuggi della RELINE si trovano tracce di *Defender* e *Choplifter*. Ma sarà sufficiente?

DYTER 7 si ispira a due classici spara-e-fuggi, *Choplifter* e *Defender*. Da *Choplifter* provengono le minuscole figure che devono essere salvate con un elicottero, mentre da *Defender* viene il sofisticato radar che mostra la posizione dei veicoli avversari che vanno eliminati per superare il livello.

Questi due elementi di strategia si sforzano di innalzare *Dyter 7* della pletora di pessimi giochi in cui bisogna avanzare, distruggere, raccogliere le varie armi supplementari e colpire ferocemente un guardiano di livello, che sembrano essere il massimo della fantasia di molti editori. D'altra parte, adattare le idee di giochi vecchi di sette anni può essere difficilmente materia di encomio per il progettista - ma almeno i giochi sono stati ben scelti e il programma finale è stato ottenuto puntando soprattutto alla giocabilità. La Terra è di nuovo sotto attacco - ma questa volta la battaglia si combatte proprio qui, piuttosto che nello spazio profondo. Gli invasori stanno conquistando il pianeta nazione dopo nazione, isola dopo isola: da una fortezza subacquea viene quindi lanciata la controffensiva. Il *Dyter 7* è un elicottero che può essere reso decisamente letale montandovi il micidiale assortimento di armi che si ottengono salvando gli scienziati.

Ci sono otto livelli di gioco - quattro in superficie e quattro nelle viscere del pianeta. Prima bisogna affrontare i nemici su diverse isole tropicali, occupandosi di veicoli terrestri d'assalto, fregate, sottomarini e cannoniere che si trovano al largo. Una volta che tutti questi ostacoli sono stati eliminati, si può avanzare di livello. Bisogna essere veloci, perché un sottomarino avversario depositerà periodicamente nuovi contingenti di droidi.

Entrare nel livello successivo comporterà una micidiale discesa all'interno di un vulcano. Lo sparatutto con scrolling verticale è piuttosto insolito - anche se è un po' troppo semplice, se confrontato col livello che lo precede. Si tratta di una delle poche volte in cui capita di combattere scendendo piuttosto che spostandosi verso l'alto. Qui le armi-extra sono essenziali - è necessario almeno un laser multidirezionale per sopravvivere al livello.

Fra i tocchi migliori ci sono i piccoli scienziati che bisogna raccogliere e portare al sicuro nella base. Quando si atterra, escono dall'elicottero come tanti insettini. Bisogna salvarli, perché se li ignorate e si inizia semplicemente a sparare a destra e a sinistra, non si potranno mettere le mani su quei bonus di cui parlavamo.

È bello incontrare uno sparatutto in cui ci sia un po' da pensare tra un bonus e l'altro. *Dyter 7* ha abbondanza di azione, ma forza il giocatore a pensare su come combattere oltre che a premere il pulsante di fuoco all'impazzata. Speriamo che sia il capostipite di una nuova generazione.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Uno spara-e-fuggi "intelligente" che metterà a dura prova anche il più incallito joystick-dipendente. Il suo sistema di calcolo dei bonus aumenta maggiormente la longevità: una volta attraversati tutti i livelli, si può rigiocare contro il tempo, cercando di salvare un maggior numero di scienziati per aumentare il punteggio. Sfida e divertimento in abbondanza per tenervi incollati al joystick a lungo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

AMIGA

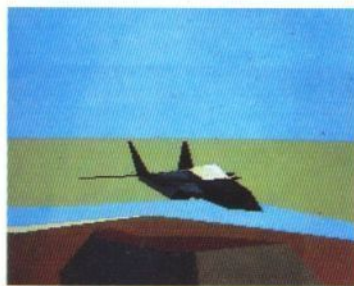
Una tra migliori schermate introduttive finora realizzate su Amiga. Una colonna sonora Acid house pesante accompagna le zoomate dentro e fuori lo schermo composto da luccicanti sfere metalliche. La grafica e il sonoro del gioco stesso sono ugualmente impressionanti. Tecnicamente eccellente.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7	K-VOTO
AUDIO	7	FATTORE K	7	780

Apritevi la strada su un'isola sparando come dei dan-

http://speccy.altervista.org/

F-29 RETALIATOR

Verso un ponte nello scenario del Pacifico.

Retaliator si fa vanto delle angolazioni dall'esterno dell'abitacolo che sono divenute una caratteristica standard dei più recenti simulatori.

La OCEAN prende il volo con un simulatore estremamente innovativo

NONOSTANTE il nome del gioco, questa simulazione si basa su due aeroplani: il Grumman F29 e il Lockheed F22 Advanced Tactical Fighter. L'F29 risulta assai particolare per le sue ali rivolte in avanti che permettono brevi spazi di decollo e atterraggi verticali, ed è tanto avveniristico che sembra improbabile possa entrare in servizio attivo nella versione attuale. Il contrario avverrà quasi certamente per il Lockheed F22. Questo velivolo è più comunemente noto sotto il nome di *Stealth Fighter*. Il termine deriva dalla sua eccezionale invisibilità ai radar resa possibile dai materiali radio-assorbenti impiegati nella sua costruzione. Ovviamente qualsiasi simulatore basato su apparecchi tanto avanzati deve fare largamente affidamento su dati congetturali, ma ciò può scandalizzare solo i puristi.

Elemento cruciale di ogni simulatore risultano essere i controlli, e su questo terreno *Retaliator* segna molti punti a proprio favore. Per controllare le manovre di volo dell'aereo possono essere usati la tastiera, il joystick o il mouse, e l'uso di questi ultimi due rende particolarmente agevole l'esecuzione di virate strette e giri della morte. Le rimanenti funzioni sono controllabili da tastiera e sono fortunatamente state disposte secondo uno schema logico (non vi è nulla di più irritante che cercare di attivare un'arma in una situazione difficile e scoprire di avere invece abbassato il carrello perché i tasti sono proprio l'uno attaccato all'altro!).

Retaliator, seguendo le più recenti tendenze del filone dei simulatori, offre diverse viste dell'azione da posizioni esterne alla cabina di pilotaggio. Si può scegliere fra la visuale da nord o da sud, dal retro, da satellite o una zoomata ravvicinata. Vi sono inoltre le più realistiche (dal punto di vista del pilota) visuali dall'interno della cabina, simili a quelle viste in *F16 Combat Pilot* della Digital Integration. Comunque, benché tutte queste angolazioni alternative siano molto belle e ben realizzate, non risultano effettivamente utili nel corso della simulazione.

Vi sono quattro scenari a disposizione. Si parte da un test nei cieli dell'Arizona, utile per impadronirsi delle manovre fondamentali prima di affrontare l'azione vera e propria. Seguono campagne nel Pacifico, in Europa e nel Medio Oriente. Mentre si progredisce all'interno di un dato scenario la situazione militare si evolve, e vengono forniti aggiornamenti sulla situazione bellica nel corso di tutto il gioco. Ciò influisce sulle missioni che bisogna affrontare. In tutto vi sono 95 missioni disponibili, e questo dovrebbe essere sufficiente a soddisfare chiunque per un po' di tempo.

È anche possibile selezionare l'opzione "Zulu Alert" in ognuno degli scenari. Ciò permette di partire alla guida di un aereo perfettamente equipaggiato e già in volo (seppur in picchiata) e fare un giro veloce. Selezionando tale opzione e il livello di difficoltà più basso (che offre munizioni illimitate), *Retaliator* può essere giocato come un sofisticato sparatutto.

La resa grafica è superba. Le installazioni a terra sono riprodotte con grafica vettoriale solida e vengono disegnate velocemente e in modo fluido, con un tremolio occasionalmente percettibile nelle viste al di fuori dell'abitacolo.

Nel complesso, *F29 Retaliator* è un ottimo prodotto. Ha tutto ciò che vi potete aspettare da un buon simulatore e una velocità di gran lunga superiore a gran parte della concorrenza.

Ehi, chi è questo? Ah ... sono io!

ALLARME BUG!

La Ocean ci ha informato della presenza di alcune copie del gioco contenenti un bug che attiva la protezione dei dischi e impedisce di volare troppo a lungo. La maggior parte di tali copie sono state ritirate dal commercio e rimpiazzate da altre che non presentano il problema. Se la vostra copia causasse dei blocchi inspiegabili nel corso del gioco dovreste riportarla al negoziante e chiedergli di sostituirla con una versione aggiornata.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	prezzo nc	IMMINENTE
AMSTRAD	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

AMIGA

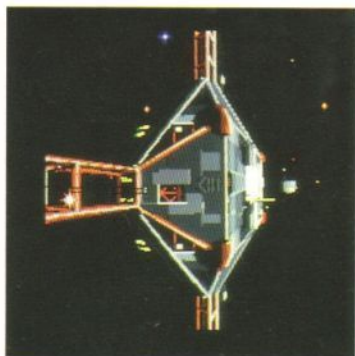
La velocissima grafica vettoriale, nitida e relativamente fluida, combinata ad un riuscito disegno dell'abitacolo rende il gioco visivamente assai attraente. Gli effetti sonori sono buoni, benché il motore dopo un po' cominci ad assomigliare ad un vecchio trabiccolo.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7
AUDIO	6	FATTORE K	8

K VOTO **910**

http://speccy.altervista.org/

Il simulatore futuristico dell'ACTIVISION è un gioco fuori dal mondo.

WARHEAD

Vi siete avvicinati in modo corretto, e ora ci si può rilassare mentre il FOE-57 attracca a Solbase.

FIST-OF-EARTH è l'organizzazione creata per difendere il genere umano da una minaccia all'esistenza della vita sul nostro pianeta. Una razza di insetti intelligenti ha osservato l'umanità per anni e ora, per ragioni conosciute solo a loro, ha deciso di attaccarla. L'unica speranza rimasta è un'arma totale - la nave spaziale FOE-57. Ed è questa astronave che *Warhead* simula.

Come recluta pilota bisogna farsi strada attraverso diverse missioni di prova sotto lo sguardo severo di una squadra di tecnici prima di poter essere impiegati in un'azione reale. Questo tirocinio non annoia assolutamente, perché, oltre a essere realmente necessario, dà la possibilità di padroneggiare il pilotaggio dell'astronave in una situazione di relativa sicurezza.

Il mouse è usato per controllare l'assetto, la spinta e i retrorazzi dell'astronave. In realtà questo metodo di controllo sembra eccessivamente sensibile fino a che non ci si ricorda che nello spazio vi è un attrito trascurabile, cosicché una spinta minima è sufficiente a causare una reazione energica. Per quelli abituati ai simulatori di volo ci vorrà qualche tempo prima di impadronirsi del nuovo metodo richiesto dall'FOE-57. Una piccola spinta è sufficiente a trasmettere una violenta rotazione tale da provocare capogiri, con le stelle che ruotano vorticosamente.

Ci sono 10 sistemi automatici che adempiono a varie funzioni, dal bloccare l'assetto dell'astronave al seguire automaticamente l'obietttivo prescelto. È essenziale impratichirsi nell'uso di questi sistemi perché, se non si ha un occhio attento e una mano veloce, sarà impossibile manovrare l'astronave con la precisione necessaria.

Il pilota dell'astronave è assistito da numerose schermate generate dal computer che possono essere sovrapposte al finestrino dell'astronave. I più usati sono i comuni *Head Up Display* (Cruscotto Digitale Frontale) e *Weapons Head Up* (Indicatore delle Armi Digitale Frontale). Vi è inoltre una videata Tattica che si usa durante il combattimento. La cosa insolita di questa schermata è la possibilità di utilizzarla in unione con la *Eye Particle* (Particella Oculare).

La *Eye Particle* permette di vedere la scena dal punto di vista di qualunque oggetto a portata dell'astronave. Questo può essere un'astronave aliena, un asteroide o anche il muso di un missile. Ciò in realtà risulta però più un abbellimento che uno strumento utile. Quando si è attaccati da un'astronave aliena non si ha semplicemente il tempo di saltare da un punto di osservazione all'altro.

Durante le missioni si ricevono nuove informazioni dalla base con un sistema di messaggi. Una icona lampeggia sull'HUD ogni volta che arriva un nuovo messaggio da leggere. Di solito sono nuove istruzioni, sebbene possano essere anche frasi molto divertenti. Se si combina un pasticcio alla prima missione il messaggio sarà:"O.K. capiamo che sei un principiante, ma che diavolo stai facendo là fuori?"

Lo spostamento su distanze interstellari si ottiene con la Guida Quad. L'impiego di questo sistema è veramente semplice. Si usa una mappa interstellare per selezionare il sistema solare, quindi viene richiamata una mappa del sistema per scegliere il pianeta di destinazione. Si può anche ingrandire la mappa che mostra le diverse lune dei pianeti, nel caso una di queste dovesse essere la destinazione programmata.

Come in molte simulazioni, in *Warhead* le caratteristiche tecniche degli elementi di gioco possono essere richiamate sullo schermo durante la partita per informarsi sull'equipaggiamento impiegato. Ma è stata introdotta un'innovazione piacevole: inizialmente non ci sono informazioni disponibili sulle astronavi nemiche. Se invece si inviano sonde verso il nemico mentre questo si trova nell'aerea di tiro dell'FOE-57 si otterranno dati supplementari sul tipo di astronave analizzata.

La vista dal FOE-57 mentre si allinea per attraccare su Solbase.

Le caratteristiche tecniche possono essere richiamate durante il gioco - ecco quelle della nostra astronave.

La fluida grafica a vettori pieni di *Warhead*, stagliata su di un colorato universo di stelle è di effetto immediato. Il gioco ha uno spessore notevole e, per questo tipo di prodotto, risulta estremamente coinvolgente.

In conclusione, il miglior gioco che l'Activision abbia realizzato da lungo tempo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

(Grafico: livello interesse da 0 a 5; ora, giorno, settimana, mese, anno; AMIGA & ST)

Occorre un po' per impadronirsi dell'uso dei comandi, e un po' di più per diventare così abili da affrontare missioni più interessanti. A questo punto si potrà realmente iniziare ad apprezzare il gioco e ritornarci ogni volta con rinnovato interesse. Anche dopo diversi mesi sarà ancora piacevole riprenderlo per farci una partita occasionale.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Fin dalla sequenza introduttiva è possibile intuire che si tratta di un gioco al quale si resta legati. La grafica è fluida e veloce e il sonoro crea molta atmosfera. I fan dei simulatori che cercano qualcosa di un po' diverso non potranno fare a meno di comprarlo.

GRAFICA	8	FATTORE QI	6	K-VOTO
AUDIO	8	FATTORE K	8	920

ATARI ST

Pressappoco come la versione Amiga. L'unica differenza è che lo scorrimento è leggermente "scattoso" e il sonoro, com'è ovvio, leggermente inferiore. Sotto tutti gli altri punti di vista è un gioco superbo.

GRAFICA	7	FATTORE QI	6	K-VOTO
AUDIO	7	FATTORE K	8	905

LHX ATTACK CHOPPER

IN *LHX Attack Chopper* vengono simulati ben quattro elicotteri americani, fra i quali un mezzo segreto che non è stato ancora adottato ufficialmente dalle Forze Armate USA. Si aggiunga a ciò una bella grafica poligonale, un'ampia gamma di missioni, la maneggiabilità dei comandi e si ottiene quella che potrebbe essere la migliore simulazione di elicotteri in circolazione.

La EA vola alto con quattro simulatori di elicotteri

Si comincia come Ufficiale Pilota di Primo Livello, incaricati di una Perlustrazione di Servizio in Libia, Vietnam o nella Germania orientale. Si sceglie il tipo di missione, da *Attacco Alpha* - una rischiosa missione di intercettazione, *Dustoff* - liberazione di prigionieri sul territorio nemico, o *Sanctions* - eliminazione di criminali pericolosi. Poi si passa alla scelta del mezzo: un LHX (una cannoniera volante elitrasportata futuribile), un Apache (la più recente cannoniera elitrasportata americana), un Osprey (strano ibrido fra elicottero e aereo dai rotori orientabili) o un Black Hawk (un elicottero da trasporto). Si caricano le armi: munizioni da 30mm per la mitragliatrice a nastro, razzi FFAR 57 mm, un paio di Sidewinder o di Stinger, forse un Hellfire e uno o due armi filoguidate anticarro Si verifica sulla mappa la propria posizione e le informazioni sulla collocazione del nemico. E finalmente si decolla.

Per imparare a padroneggiare i controlli sono sufficienti un paio di voli, dal momento che le cose funzionano in maniera semplice, logica e immediata. La manovra più difficile da ottenere è l'alzata verticale, ma mantenendosi fra il 50 e il 70 per cento della potenza massima si riesce a gestire la situazione. A parte questo non ci sono problemi di nessun genere - il controllo delle armi è facile e efficiente, e le informazioni di volo come l'altitudine e l'accelerazione sono riportate in maniera chiara. Si può scegliere una visuale con o senza cruscotto, oltre che diverse panoramiche dall'esterno dell'elicottero. È persino possibile "cavalcare" l'arma di ordinanza, opzione utile quando si guida un missile filoguidato verso un veicolo nemico. Tutte le visuali possono essere ingrandite e ridotte a volontà. Inoltre è affascinante il modo in cui l'abitacolo comincia a disfarsi quando viene colpito - vederlo cascare a pezzi provoca una vera sensazione di panico.

Ogni elicottero possiede caratteristiche proprie; cruscotto, armi, potenza e limiti, quindi conviene fare un volo su ognuno di essi, impararne le particolarità e decidere quale dei mezzi sia il più adatto alla missione selezionata. Condotta a termine la missione si presenta un rapporto e, nel caso in cui tutto sia stato eseguito correttamente, si ottiene una promozione. I dati del pilota possono essere registrati su disco e usati la volta successiva.

E allora *LHX Attack Chopper* vale il suo prezzo? La varietà delle missioni mantiene alto il coinvolgimento, come anche le diverse risorse del gioco e la scelta degli elicotteri. Il gioco è nello stesso tempo soddisfacente e irresistibile. Una volta portata a termine con successo una missione ci si sente realmente soddisfatti. Il controllo del volo può difettare di realismo, ma per fortuna le visuali non presentano questo limite. Insomma, la EA ha davvero fatto centro: *Gunship* della Microprose può essere dimenticato, poiché ora è *LHX Attack Chopper* il miglior simulatore di elicottero sul mercato.

I SOGNI MUTATI

Brent Iverson - progettista e programmatore americano di *LHX Attack Chopper* - desiderava fare l'artista ma alla fine si è specializzato in Informatica all'Università del Michigan. Iverson diventò un appassionato di videogiochi dopo aver giocato sull'Apple II di un amico all'età di 15 anni. Ha cominciato a lavorare alla EA nel 1986, continuando a produrre simulazioni di volo, le versioni su PC IBM e Apple IIGS di *Deluxe Paint II* e adesso *LHX Attack Chopper*.

PC

La grafica a poligoni pieni riempie lo schermo di immagini realistiche del terreno e dei mezzi. Il ritmo rimane sostenuto anche su un PC che funzioni ad andatura geriatrica grazie alla possibilità di variare i dettagli grafici per sostenere la velocità su macchine più lente. Il programma usa i modi grafici CGA, EGA, MCGA, VGA e Tandy. Gli effetti sonori aumentano l'atmosfera del gioco e può essere usata una scheda AdLib per ottenere una qualità sonora extra.

GRAFICA	9	FATTORE QI	8	K VOTO
AUDIO	6	FATTORE K	9	888

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	IN SVILUPPO
AMIGA	prezzo nc	IN SVILUPPO
IBM PC	L99000d	USCITO

Un'altra simulazione di volo - grandiosa, proprio quello che stavano aspettando con ansia i possessori di PC. L'inizio del gioco non è molto interessante, tuttavia il manuale di facile lettura e la struttura intuitiva del gioco conquistano presto l'attenzione. Gli eccellenti controlli, le visuali e la varietà delle missioni tengono alto l'interesse per diverse settimane. Sarà difficile rimanere delusi di questo gioiellino.

Questo bunker è candidato alla distruzione totale

Una situazione estremamente rischiosa preoccupa il pilota

http://speccy.altervista.org/

NUCLEAR WAR

Il mondo viene distrutto in un batter d'occhio in questa simulazione della Terza Guerra Mondiale, ma la USG ne evidenzia il lato umoristico

QUESTO gioco porta una ventata di gradito sollievo nelle violente e deprimenti simulazioni di olocausto che hanno sconvolto molti di noi un paio d'anni fa, quando per prime introdussero lo spettro dell'ecatombe atomica sugli scaffali dei giochi di guerra. Uno sguardo irriverente alla politica mondiale ne caratterizza la presentazione - sia sul manuale che sullo schermo. Esattamente come in *Spitting Images* il gioco coglie il lato corrotto della politica e colpisce duramente i leader di tutto il mondo - di qualunque sfumatura politica essi siano. Il Primo Ministro Satcher è "spietato e assetato di sangue... e incline a inesplicabili accessi di estrema violenza", mentre Mikhail Gorbachef è "particolarmente infido e sorprendentemente verosimile".

Il Primo Ministro Satcher predispona un missile per il suo arcinemico - Kookamamie.

Ci sono dieci perverse caricature di "Leader Mondiali" ben conosciuti con i quali competere. Dopo aver scelto un quartetto di antagonisti è il momento di iniziare a prepararsi alla guerra.

Una schermata contenente il menu principale permette di scegliere le mosse da eseguire (costruire armi o difese, fare propaganda o lanciare una guerra nucleare) - l'azione passa quindi a una schermata "globale" che mostra il risultato delle azioni selezionate.

Il gioco evidenzia con un messaggio scritto cosa ogni leader stia combinando, così come mostra cosa stiamo facendo noi tramite un'icona animata sullo Schermo Mondiale. Dopo che i quattro leader hanno eseguito le loro mosse si ritorna alla videata del menu principale.

È importante studiare attentamente le icone rappresentanti gli edifici, poiché informano delle variazioni demografiche nella popolazione della città. L'icona "metropoli", per esempio, rappresenta una città di trenta milioni di abitanti. Se dopo un attacco limitato la popolazione è stata quasi distrutta, l'icona di una tenda - raffigurante una popolazione tra uno e quattro milioni - rimpiazzerà quella della città. Se un nemico lancia un attacco sostenuto su una città e questa viene distrutta interamente, apparirà l'icona di un cratere.

Le armi nucleari non sono la sola minaccia per i cittadini. Questi possono essere convinti da un'abile propaganda - o da generose offerte degli stati vicini. Concerti e barbecue sono molto popolari tra i volubili abitanti di questo mondo.

Se un leader perde tutte le sue città, la sua faccia scompare dal menu principale. Il "vincitore" è il giocatore cui sono ancora rimaste alcune città quando tutti i suoi nemici sono stati spazzati via. Per sottolineare l'inutilità di un simile conflitto e forse per aumentare la credibilità del gioco, si vede il leader vittorioso saltellare su e giù sui resti carbonizzati di una città nuclearizzata. Il PM Satcher con un nord-ovest (ndr Il "nord ovest" è quel cappello di tela cerata a tesa larga che usano i marinai per ripararsi il capo da pioggia e spruzzi) e stivali rossi - che cosa ridicola!

Il sistema di gioco è semplice - e sebbene il gioco implichi l'uso di intelligenza e decisioni consapevoli, in realtà iniziare e fare le prime mosse non è nulla di complicato.

L'obiettivo è di costruire le proprie difese, incrementare sia la capacità di produrre armi che le riserve di armi e diffondere più propaganda possibile, tentando allo stesso tempo di restare in buoni rapporti con gli avversari (per quanto è possibile, visto il clima politico del gioco). Evitare la guerra fino a quando non si è pronti è la chiave del gioco *Nuclear War*. Per questo si devono studiare le facce degli antagonisti molto attentamente. La loro personalità si divide in cinque diversi stati e l'espressione del viso rivela lo stato d'animo del momento.

Il nostro paese è coperto di crateri - la conseguenza di un furioso e nefasto attacco nucleare.

La "Sorridente Faccia Diplomatica" si manifesta con un aspetto abbastanza affabile - con tutti i leader che mostrano uno "Smile" da house music accanto al proprio ritratto. Allo sviluppo degli eventi reagiscono in modi differenti ed i loro Smile cambieranno secondo l'umore. Si deve reagire di conseguenza cercando di renderlo nuovamente rilassato. Alcuni leader sono di natura aggressiva - come Ronnie Raygun e il PM Satcher - e sorrideranno se li si aiuta a nuclearizzare i loro vicini, o ancor meglio farlo al posto loro. Altri, come Jimi Farmer e Ghanji sono pacifisti e per nulla impressionati da un lancio incauto di missili nucleari.

Ci sono anche alcuni imprevisti nel gioco che possono capovolgere i piani migliori, redatti dalle menti più ingegnose del governo. Il più insolito è il progetto "Cattletech", consistente in un lancio di bestiame tramite catapulte che può causare una seria destabilizzazione della popolazione nel paese bersaglio. Cadetti Spaziali, Dischi Volanti e pesi da 16 tonnellate che cadono dal cielo sono altri avvenimenti simpatici (nonché simpatiche citazioni da *Monty Phyton*, ndr) che possono gettare le città nel panico.

Se una di queste calamità colpisse il vostro paese, la cosa migliore da fare è fronteggiarla immediatamente, modificando di conseguenza le decisioni per il turno successivo. E in ogni caso le mucche balistiche sono meglio dei missili nucleari, come direbbe Massimo Catalano.

Nuclear War interesserà un pubblico più vasto della media dei giochi di guerra. Ha alcune sfumature che ricordano *Sim City* ed è molto coinvolgente. È forse un po' irriverente e cinico sulle città che vengono distrutte da una guerra nucleare - ma dopo tutto se dovessimo vivere con la paura di una guerra nucleare continuamente piantata in testa, che senso avrebbe la vita?

Qualunque sia il vostro punto di vista sui controversi aspetti di *Nuclear War*, questo rimane comunque un gioco divertente e di spessore non indifferente.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	prezzo nc	USCITO
PC	prezzo nc	OTTOBRE
Non sono previste altre versioni		

AMIGA

Grafica e sonoro adeguati. È su due dischetti ma non è necessario fare cambi dopo che è stato caricato. L'Amiga ha visto raramente uno spettacolo più ridicolo del PM Satcher che salta qua e là sui resti carbonizzati delle città devastate salmodiando "Ho vinto, ho vinto". Molto significativo.

GRAFICA	8	FATTORE QI	8
AUDIO	7	FATTORE K	7

K-VOTO **790**

La giocabilità è ben strutturata e coinvolgente. Le origini "wargamiste" si intravedono nella struttura di gioco ma è felicemente diverso dagli altri giochi di guerra per computer - facile a giocarsi ma difficile da vincere. Una longevità garantita.

LOW BLOW

La ELECTRONIC ARTS colpisce sotto la cintura

IL problema nell'essere un pugile dilettante è che nessuno ti prende sul serio. Per provare al mondo che Bert Scroggins è migliore di Rocky Balboa non c'è altro modo che entrare in lizza per il titolo di campione del mondo. E una volta accettata la sfida non ci sono vie di mezzo tra la gloria e la derisione, ricordate!

Ogni livello del campionato oppone a Bert avversari sempre più massicci e cattivi, ognuno dei quali richiede l'uso di tattiche differenti. L'unico tema comune a tutto il gioco è il fatto che nessuno combatte correttamente. Calci tra le gambe e simili surrogati del nirvana hanno effetti letali, e vanno evitati a tutti i costi.

Il gioco in sé non è nulla di complicato. I combattimenti sono visti in prospettiva e gli sprite sono IMMENSI. È un peccato che con sprite così grandi alla EA non avessero più lo spazio per includere anche alcune animazioni. I pugili si muovono tra due posizioni mentre camminano, e ogni pugno ha due soli "fotogrammi". Il numero globale dei pugni a disposizione è tristemente pari a tre e, a essere onesti, in questi giorni illuminati la cosa non è affatto accettabile.

Mi meraviglia che con una simile varietà di tattiche e pugilatori il gioco possa divenire tanto ripetitivo. Dopo pochi minuti di gioco ho cominciato a pregare che le cose migliorassero (non l'hanno fatto).

Con un parco mosse così limitato, mi sarei meravigliato se il gioco si fosse rivelato eccitante e divertente, così come mi sarei meravigliato se il semplice metodo di controllo fosse stato fonte di atmosfera e coinvolgimento, e così come mi sarei meravigliato se mi fossi scoperto felice di averlo giocato.

Non mi sono meravigliato.

Io ti spiezzo in due.

jUMPIng JACK SON

La INFOGRAMES torna sui suoi passi alla ricerca dell'anima perduta del Rock 'n' Roll

LA musica classica sembra essere l'unica musica rimasta al mondo, e per i patiti delle sette note dai palati meno raffinati la situazione non è per niente allegra. L'unica persona che può salvare il mondo dalla noia perpetua è il figlio di Jumping Jack Flash, quello reso famoso dagli altrettanto famosi Rolling Stones.

Il compito di Jack Jr. consiste nel ritrovare l'unica copia della prima registrazione effettuata da Elvis. Lungo la strada deve inoltre raccogliere tutte le registrazioni rock effettuate da Elvis durante la sua fantastica carriera (wow!).

Divertimento a tutto Rock in questo grazioso gioco della Infogrames.

La ricerca di Jack si svolge su di una griglia entro la quale saltella in modo molto carino. In ogni livello deve uniformare, saltandovi sopra, il colore di gruppi di piastrelle quadrate, così da fare apparire la registrazione legata a quel colore. Una volta compiuta questa operazione occorre portare la registrazione fino a un lettore di nastri dello stesso colore: in questo modo si potranno ascoltare alcuni brani di un pezzo rock. Una volta che tutti i lettori di un livello avranno ricevuto il loro nastro, sarà possibile ascoltare la musica completa e il livello stesso sarà stato completato.

Le cose non sono però semplici come sembrano. Alcuni maligni strumenti di musica classica passeggiano sulla griglia, e il loro contatto è fatale. Fortunatamente si può raccogliere un gran numero di oggetti che aiutano in molti modi, e inoltre sono presenti dei teletrasportatori che permettono rapide fughe e l'accesso a isole remote della griglia.

Jumping Jack Son ricorda molto altri giochi dello stesso tipo - tutti molto buffi - come *Skweek!*. Il programma riesce però a ovviare alla sua mancanza di originalità grazie a uno schema di gioco piuttosto coinvolgente, un ottimo sonoro di fondo e alcune graziose finezze grafiche.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

GOLD OF AMERICA

IN *Gold Of America* il giocatore riveste i panni di una delle quattro potenze europee che tra il '500 e il '600 esplorarono e colonizzarono il nuovo mondo.

Prima di iniziare, si può scegliere il numero di partecipanti (da uno a quattro), il livello di difficoltà delle nazioni controllate dal computer, e se impostare una partita che segua la storia o una simulazione completamente casuale.

Come nei classici giochi da tavolo, *Gold Of America* è diviso in turni in cui ogni giocatore dà ordini per la fase successiva e riceve le ultime notizie sulle sue colonie. Prima di tutto, un menu mostra cosa si può comprare e chi assoldare: si possono arruolare nuove truppe, nuovi colonizzatori e corsari, affittare cargo mercantili o navi da guerra, oltre che comprare schiavi. In ogni turno sono disponibili fino a tre esploratori, che possono essere utilizzati per esplorare nuove provincie o attaccare un altro giocatore compiendo un raid in una sua terra; in entrambi i casi è meglio fornirli di una nutrita scorta armata se si si vuole vederli tornare sani e salvi.

Una volta che una provincia è stata esplorata, può essere colonizzata trasportandovi delle famiglie europee; se la provincia è abitata da indigeni, questi si opporranno strenuamente all'espansione dei nuovi arrivati con frequenti ribellioni: per evitare che una colonia sia sterminata, è necessario trasferivi delle truppe armate. Se i nativi vengono eliminati dai coloni o da un'epidemia, si possono importare degli schiavi, che si ribelleranno più difficilmente.

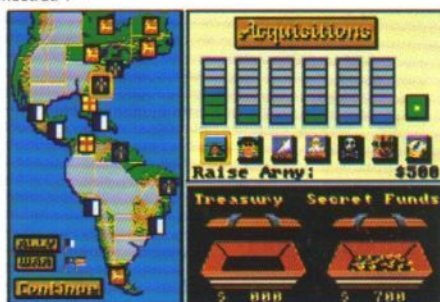
Per proteggere e rendere proficua l'economia delle colonie, bisogna ingaggiare sia navi commerciali che imbarcazioni da guerra, che potranno essere posizionate in uno dei cinque mari che bagnano il nuovo continente. Al contrario, per danneggiare i traffici commerciali degli avversari basta assoldare i corsari, che però si possono rivelare un'arma a doppio taglio in quanto capaci di assalire facilmente anche le navi "alleate".

La SSG prova a conquistare l'oro del "nuovo mondo"

Al termine di un turno verranno mostrati i nomi delle colonie sotto il proprio dominio e si potrà scegliere se sfruttare, valorizzare o placare una determinata provincia: scegliendo di sfruttarla si incrementa la sua produzione, valorizzandola viene migliorato il suo livello di benessere, mentre placandola si aumenta la fedeltà dei sudditi.

Dal secondo turno in poi il giocatore verrà messo a conoscenza degli effetti delle sue precedenti azioni prima di tornare nuovamente al menu degli acquisti. Le notizie possono riguardare la riuscita di una eventuale esplorazione o raid, se gli indigeni si siano ribellati e con quali risultati, oppure se qualche potenza abbia dichiarato guerra o firmato un patto di non-aggressione. Come se non bastasse, all'inizio di ogni turno il re si intasca una buona parte dell'oro prodotto dalle provincie, con un tasso spesso vicino al 100%.

Dopo un certo numero di turni i vari giocatori inizieranno a scontrarsi tra loro; a questo punto inizia la fase più avvincente del gioco: bisogna difendere le proprie colonie, conquistare o almeno danneggiare quelle degli avversari e cercare di alzare il livello di benessere delle provincie possedute. Il benessere di una colonia dipende dalla popolazione, dalla presenza o meno di schiavi, dal commercio e, soprattutto, dalla quantità di prodotti agricoli creati da una provincia in un turno.

Negli ultimi cinque turni la situazione diventa rovente: le quattro potenze si dichiarano automaticamente guerra e le colonie tentano di diventare indipendenti; il giocatore deve cercare di difendersi e allo stesso tempo di attaccare perché, al termine dei trenta turni, verrà attribuito un punto per livello di benessere di ogni colonia posseduta.

Le colonne indicano quello che avete e quello che potreste avere.

Ora si che la situazione diventa calda...

AMIGA

La grafica è colorata e dettagliata, anche se non molto varia; il sonoro è praticamente inesistente ma, trattandosi di un gioco di strategia, il particolare cade in secondo piano.

GRAFICA	6	FATTORE QI	7	K-VOTO
AUDIO	n.c.	FATTORE K	6	701

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L72000d	USCITO
PC	L72000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

GOA è caratterizzato da due aspetti: la semplicità di gioco, sia per il controllo via mouse, sia per la "trasparenza" del sistema di controllo, ma anche dall'eccessiva carenza di varietà. Probabilmente lo giocherete quindi fino a conquistare il continente americano, obiettivo raggiungibile in un mesetto anche al livello più difficile, poi finirà nel cassetto ad accumulare polvere.

La discreta gamma di opzioni iniziali, il manuale (non tradotto) chiaro e sintetico e il gioco stesso, non troppo complesso, rendono GOA l'ideale per i giocatori "strategici" in erba, che non vogliono passare ore su manuali e sistemi di controllo complicati e noiosi.

Se raggiungete la prima base (ehi, non è baseball questo!) otterrete finalmente armi decenti.

Ahia, gli alieni non ci stanno a farsi sterminare.

ROTOX

K "spia" il nuovo gioco della US GOLD: uno sparatutto che utilizza la rivoluzionaria tecnica *rotoscape*

GLI sparatutto generalmente rientrano in poche categorie preconfezionate, con scorrimenti orizzontali e/o verticali e ondate apparentemente infinite di alieni multiformi. Questo nuovo gioco della US Gold è la prima significativa variazione nell'arte dello sparatutto che sia stata pubblicata da qualche tempo a questa parte.

Il giocatore veste i panni di un Rotox, un cyborg creato utilizzando il cadavere di un marine spaziale. Il gioco è un terreno di prova per i cyborg, affinché essi dimostrino le loro attitudini al combattimento. Paesaggi appositamente costruiti nello spazio profondo forniscono uno sbarramento di mortali robot e forme di vita ostili. Lo scopo del cyborg è di ripulire 10 livelli, ognuno suddiviso in 9 sottogiochi. Bisogna ripulire ogni sottogioco da creature e nemici per procedere verso il livello successivo. Sopravvivere a un livello significa ottenere graziosi aggeggi che aumentano il potere di fuoco del cyborg: bombe a frammentazione, lanciagranate, missili a guida termica e jet pack.

Il cuore del gioco è la tecnica denominata "rotoscape" dalla US Gold, dove il paesaggio si muove e ruota a 360 gradi intorno al protagonista. Per spostarsi occorre spostare il joystick a destra o a sinistra, fino a quando il cyborg è rivolto verso la direzione desiderata, quindi spingerlo avanti o indietro per raggiungere la piattaforma successiva. Se il test non viene superato e tutte le "vite" a disposizione vanno perdute, il cyborg viene smantellato e diventa buono per il rottamaio.

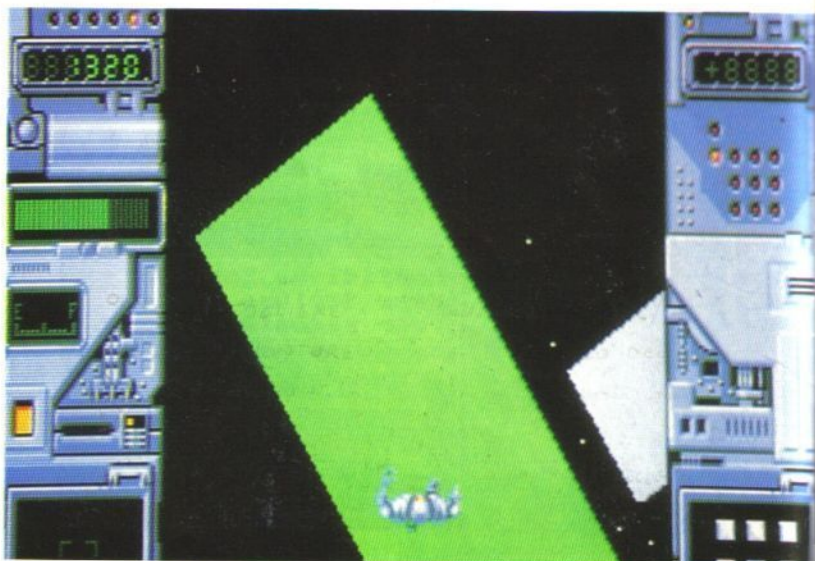
Il primo impatto con il sistema rotoscape è disorientante e leggermente fastidioso. Ma ci vuole poco per raggiungere la confidenza che permette di balzare da una piattaforma all'altra senza precipitare nel vuoto.

Il cannone in dotazione all'inizio è poco più di uno sparapiselli, ma svolge un efficace lavoro di sterminio se impiegato con decisione.

I rompicapo sono graziosi e per niente facili, anche se risolverli è più questione di resistenza che di intelligenza. Uno dei punti più difficili del gioco è quello che vede il cyborg tentare di camminare su alcuni ponti che ruotano rapidamente tra due sottosezioni. Una volta presa la mano non è difficile superare l'ostacolo, ma le prime volte è la fiera delle frustrazioni.

È difficile conciliare il concetto di "macchina da combattimento assistita da computer con potere di fuoco devastante" con colpi che sembrano capocchie di spillo e mostri che esplodono con un piccolo "paf". Non sarebbe stato meglio impugnare un robusto laser o avere in dotazione qualche ultrabomba fin dall'inizio? No, prima di ottenere qualcosa di più sostanzioso bisogna mostrare il proprio valore contro qualche ondata di mostri.

Alcune graziose sequenze animate di lunghezza non indifferente introducono il gioco e lo concludono, e questo contribuisce molto a creare l'atmosfera del gioco. È difficile giudicare l'aspetto del personaggio nella vista dall'alto che caratterizza il gioco, quindi vederlo da un'altra angolazione aumenta il desiderio del giocatore di salvarlo dal rottamaio alla fine del gioco.

Il "rotoscape" è una tecnica interessante che è stata impiegata ottimamente in questo gioco. *Rotox* ha uno stile particolare che gli impedisce di ricadere in una delle categorie stereotipate di cui sopra. A presto per un verdetto completo sul gioco e sul sistema.

Tu mi fai girar, tu mi fai girar, come fossi un robot...

Scazzottate sul C-64 e l'Amiga

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L18000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

TURRICAN

Occasionalmente si può trovare la strada bloccata, ma un rapido lavoro di laser dovrebbe sgombrarla in un momento.

NEL numero 13 di K vi avevamo dato delle notizie sul nuovo magnifico gioco per C64 della Rainbow Arts *Turrican*. Adesso possiamo mostrarvi lo stesso gioco per Amiga, altrettanto bello, come si potrà constatare.

Turrican potrebbe sembrare a prima vista un altro sparatutto a scorrimento, con un altro sfortunato soldatino da guidare contro ondate su ondate di malvagi cattivoni, ma basta giocare per cambiare parere.

Primo: il gioco è molto ampio - cinque mondi diversi, ognuno con una schiera allarmante di piattaforme, voragini, trappole e la più folle moltitudine di avversari su cui si siano mai posati gli occhi.

Secondo: l'animazione, il suono e soprattutto la qualità grafica del gioco sono superbi e donano un'atmosfera particolare e diversa ad ognuno dei cinque mondi del gioco. Il terzo contiene anche uno scorrimento parallattico a tutti gli effetti abbastanza incredibile - maggiori dettagli nella recensione del mese prossimo.

Infine, *Turrican* è soprattutto giocabile. Per un giocatore medio è possibile inoltrarsi per un buon tratto nel mondo numero uno già dalla prima volta. La difficoltà è perfettamente bilanciata. Non è un gioco troppo difficile da capire, ma bisogna prevedere di giocarci a lungo se non altro per la sua ampiezza.

Turrican certamente ha tutta l'aria di diventare un successo. Il mese prossimo si avrà il giudizio definitivo; per il momento gustatevi queste anteprime.

K dà un'occhiata veloce allo stravagante sparatutto della Rainbow Arts.

Alcuni degli sprite in Turrican sono molto, molto grandi e molto, molto veloci...

Turrican è molto vasto - cinque diversi mondi da conquistare!

Se ci si trova in una brutta situazione ci si può mutare in un giroscopio e cadere attraverso le piattaforme infestate da cattivoni con una completa immunità!

http://speccy.altervista.org/

RESOLUTION 101

Dallo stesso team di *Starray* e *Archipelagos*, un'etichetta completamente nuova - MILLENIUM - e un nuovo, entusiasmante programma. Un'anteprima di K.

I boss quasi vi sfiora durante uno dei suoi giri, seguito a distanza ravvicinata dai suoi compari.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
PC	prezzo nc	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

Nessuno importuna la scimmia del negozio di Henry riuscendo a farla franca. Se si vuole un nuovo motore sarà il caso di essere carini con questo scimpanzè!

Quest'uomo dall'espressione inquietante è il sindaco. È il vostro datore di lavoro - meglio acciuffare quei criminali!

LOGOTRON come tutti ricordano, ha prodotto alcuni dei migliori giochi degli ultimi due anni. Chi può dimenticare titoli grandiosi come *Starray*, *Quadralian*, *Star Goose* e *Archipelagos*? La società adesso ha deciso di consolidare la sua già forte posizione sul mercato con la nuova etichetta Millenium. Una delle prime uscite sotto questa sigla è *Resolution 101*. Abbiamo dato un'occhiata ai lavori in corso e quello che abbiamo visto ci ha davvero colpito.

Alla realizzazione di questo gioco ha lavorato il team della Astral Software, lo stesso di *Archipelagos*. I programmatori Paul Caruthers e Ian Downerd volevano creare un'ambientazione veloce in 3D, e in *Resolution 101* ci sono riusciti. Il gioco si svolge in una città avveniristica realizzata con una grafica a vettori pieni, cui sono stati aggiunti numerosi elementi sotto forma di sprite. Combinare all'interno di uno stesso gioco sprite e vettori senza rallentare pesantemente l'azione è un'impresa quasi impossibile, ma il gioco conserva tuttavia una buona dose di velocità.

La missione consiste nel pattugliare la città liquidando tutti i criminali che si incontrano lungo il percorso. L'obiettivo finale di ogni livello è invece quello di eliminare il boss coinvolto in un colossale traffico di stupefacenti. Prima di arrivare a questo punto è necessario raccogliere un buon numero di prove: a volte può capitare che delle prove vengano "perse" dal boss nel corso delle sue attività illegali, ma è possibile ottenerle anche eliminando uomini del suo seguito. Raccogliendo un numero sufficiente di prove prima che il boss compia il suo quarto giro all'interno della città, si può tentare di attaccarlo e di farlo fuori.

Nei primi livelli il gioco è abbastanza semplice, ma man mano che procede e i criminali si organizzano, il boss sarà spesso circondato dai suoi accoliti dal grilletto facile, che di conseguenza andranno affrontati per primi.

Nella città esistono quattro quadranti divisi da canali; ognuno di essi presenta un aspetto diverso. Uno è dominato da un parco enorme, un altro da una lunga rotabile a due corsie, ecc. Ogni quadrante ha il suo boss, il cui volto compare sul computer in dotazione, contento o imbronciato a seconda di quale delle parti abbia subito delle perdite.

Per la missione sono a disposizione tre tipi di armi: una mitragliatrice, un cannone e dei missili, oltre che mappe, indicatori di direzione e via dicendo. Se si viene colpiti questi sistemi risultano danneggiati, e sarà necessario recarsi in uno dei tre negozi della città per procurarsi i pezzi di ricambio.

La migliore caratteristica di *Resolution 101* è la sua accessibilità, che peraltro non toglie affatto profondità come accade il più delle volte. Il gioco finito costituirà per la Millenium un ottimo lancio sul mercato. Le copie definitive dovrebbero pervenirci per il prossimo numero, nel quale potrete trovare informazioni più complete al riguardo.

http://speccy.altervista.org/

IL nome Distinctive Software Inc. probabilmente non dice niente a nessuno. Ma se nominiamo invece *Test Drive, Test Drive II, Hardball, Hardball II, Grand Prix Circuit* e *Cycles* le cose forse cambiano. Tutti questi giochi sono stati sviluppati dalla DSI, che presenta adesso un nuovo gioco di corse, influenzato in buona misura dal coin-op della Tengen *Hard Drivin'*.

"Influenzato..." queste sono le parole del portavoce Don Mattrick "Si e no. Naturalmente abbiamo dato un'occhiata a *Hard Drivin'*, adattando le cose che ci piacevano, ma siamo stati noi il primo gruppo a produrre un gioco di corse automobilistiche con una prospettiva in prima persona e in quel senso è più corretto dire che *Hard Drivin'* è stato influenzato da noi." Aggiunge: "Volevamo arrivare al gradino successivo, cambiare la tecnologia da una grafica in bitmap a una realizzata mediante routine di 3D".

Non si può negare che *Skid Marks* abbia tutte le carte in regola e un'ottima qualità. L'aspetto più evidente è la somiglianza con *Hard Drivin'*, dovuta principalmente al fatto che i due giochi usano una grafica tridimensionale a poligoni pieni dello stesso tipo. Ma *Skid Marks* ha dei punti in più rispetto al suo rivale perché offre un numero maggiore di opzioni, compre-

La prospettiva dell'interno mostra una certa somiglianza con altri giochi già visti, non è vero?

SKID MARKS

La DISTINCTIVE SOFTWARE INC/ MINDSCAPE

parte in quarta

Una delle eccellenti opzioni multi-prospettiche.

sa la selezione del tipo di automobile, la possibilità di costruirsi la pista e facilitazioni di replay dell'intera corsa.

Si comincia scegliendo la macchina - secondo il sistema di *Test Drive* - attraverso una riproduzione rotante in 3D della macchina in uso, integrata da grafici e dall'elenco delle sue prestazioni fondamentali. Nel gioco si possono scegliere fino a otto tipi di macchine, compresi gli ultimi modelli di macchine sportive, i modelli classici e un paio di "stranezze" come una dune-buggy e un furgone fuori strada con ruote giganti. Mattrick si spiega in questi termini: "Abbiamo cercato di inserire veicoli con attributi e capacità in grado di differenziare veramente le meccaniche di gioco".

A questo punto si è pronti a correre lungo un percorso disseminato di ponti, sopraelevate, tunnel, alti edifici, cerchi della morte, superfici scivolose, ecc. Se non ci vanno a genio i tracciati delle piste non bisogna preoccuparsi, perché esiste un "costruttore" di piste incorporato che permette di creare, modificare, salvare e caricare la pista progettata.

La sensazione generale suscitata da questo gioco è quella di un immenso divertimento, ma le prestazioni migliori si ottengono quando si usano le opzioni di replay istantaneo alla fine della corsa. Le numerose opzioni a disposizione comprendono quelle in automatico nelle quali la telecamera segue la macchina da un elicottero, e quelle a controllo manuale che permettono invece di cambiare l'angolo esterno di osservazione e di zoomare in dentro e in fuori, oltre che una prospettiva a pieno campo dell'azione.

Tutti questi movimenti vengono controllati con tasti "tipo videoregistratore" per osservare l'accaduto avanti e indietro a tutte le velocità desiderabili. Un'altra opzione visiva viene fornita da una telecamera che si trova in prossimità della pista, con la visuale che si sposta rapidamente da un apparecchio all'altro nel corso dell'azione. È possibile anche modificare l'altezza di ogni telecamera. Ci si diverte sia a osservare il gioco che a parteciparvi direttamente.

Wow, è persino possibile progettarsi le piste! Questo aumenta notevolmente il livello di interesse.

Abbiamo giocato con un prototipo di *Skid Marks* su un PC a 8 e 16 MHz con scheda EGA ottenendo buoni risultati. Il suo ritmo sostenuto è stupefacente anche su macchine meno potenti. La versione su PC è compatibile con le schede CGA, EGA, VGA, MCGA e Tandy e le schede sonore AdLib e Roland.

La DSI sta progettando altri sette giochi per la Mindscape da pubblicare entro l'anno prossimo, comprese un paio di simulazioni sportive e un gioco influenzato da *Populous* e da *Sim City*. Speriamo che questi prodotti siano all'altezza della prevista qualità di *Skid Marks*.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
PC	prezzo nc	IMMINENTE

CHI È LA DSI?

La DSI ha prodotto più di 60 giochi negli ultimi otto anni. Questa società canadese fu fondata nel 1982 da Don Mattrick, un programmatore di 18 anni che voleva "costruire un team efficiente di ingegneri elettronici, grafici e musicisti". Mattrick ha dichiarato a K: "All'epoca stavano tutti cercando di replicare i coin-op, io volevo invece inventare qualcosa che sfruttasse a fondo le potenzialità del computer". Oggi per la DSI lavorano più di 70 persone, vengono prodotti giochi per Amiga, PC, C64, ST, Macintosh, Apple II GS, Nintendo NES e Gameboy.

CONSOLEMANIA

La consolemania dilaga e IUR scopre il golf, si innamora di Pretty Amy e conquista i mondi di Monsteropolis a *Mega Man*.

Torniamo a parlare di PC Engine presentandovi il CD-Rom e alcuni giochi per la mini console della NEC

FIGHTING GOLF

NINTENDO	L70000ct	USCITO	
GRAFICA 7	FATTORE QI 8	K VOTO	825
AUDIO 7	FATTORE K 7		

Finalmente ho scoperto cosa farò da grande!

Dopo aver provato innumerevoli "carriere", da giocatore ad allenatore e arbitro nel basket, da pongista al ben più riposante scacchista, tanto per citare le ultime che mi vengono in mente, ho capito che il mio posto è sui vasti "green", scenari di uno degli sport più aristocratici e ben remunerati al giorno d'oggi: il golf!

Il merito di questa "illuminazione" va ascritto all'ultima cartuccia per la console Nintendo giunta in redazione, che secondo Lee Trevino, vincitore degli skins game del 1987, è la migliore simulazione per computer del gioco del golf.

Non voglio far paragoni con altri videogiochi, anche perché in Italia, non essendo il golf un gioco molto popolare, non sono comparsi in circolazione molti coin-op dedicati all'argomento, ma sicuramente questa versione della SNK non è affatto malaccio: dopo un certo numero di prove, nemmeno troppo esagerato, si acquisisce una buona dimestichezza con il controllo dei colpi.

Se un appunto si può fare a questo gioco, riguarda il suo manuale di istruzioni: sinceramente non capisco perché una traduzione in italiano debba essere solo parziale, tralasciando termini tecnici di cui esiste un comprensibile ed esatto corrispettivo nel nostro bel idioma. Infatti il tutto risulta non molto immediato ed esplicito, soprattutto per i profani in materia.

Comunque non preoccupatevi: il videogioco è tutta un'altra cosa e sarà sicuramente un buon propedeutico per coloro che sono rimasti affascinati dalle riprese televisive di questo meraviglioso sport. Questa cartuccia presenta tre modalità di gioco: due permettono di giocare anche in quattro persone, mentre il terzo consente di fare pratica con il tiro d'approccio di una qualsiasi delle 36 buche a nostra disposizione (partendo dal "TEE", non con il tiro "T" come recita il suddetto manuale...).

Pretty Amy si prepara ad affrontare un par 4

Prima di imparare a colpire la pallina vediamo i personaggi che possiamo selezionare: sono una graziosa signorina (Pretty Amy, per l'appunto) e tre agguerriti campioni, probabilmente un australiano, uno statunitense e un giapponese, tra i quali si nasconde in incognito il buon Trevino (che "stranamente" sembra anche il più redditizio durante il gioco), ciascuno dei quali ha delle particolari capacità di gioco, che si possono verificare solo con la pratica.

Vediamo quindi qual'è la procedura di gioco: con il pulsante B si seleziona il cursore che individua la direzione del colpo, e solo in questo momento possiamo avere una panoramica di tutta la buca e del green (schiacciando il pulsante A); possiamo quindi, con un'ulteriore pigiatura del B, cambiare la mazza consigliata dal computer, scegliendo tra le 14 a disposizione, con il pulsante direzionale.

Viene infine la parte più difficile: il tiro vero e proprio. Bisogna infatti premere in rapida successione due volte il pulsante A, prima per determinare la velocità del colpo e poi per dare l'eventuale effetto laterale alla pallina, tenendo come punto di riferimento la freccia per il colpo dritto.

Naturalmente per decidere il colpo più opportuno da impostare si deve anche valutare la direzione e la velocità del vento, che variano anche ad ogni colpo. Ulteriori consigli su come affrontare ogni buca ci vengono forniti all'inizio della medesima dal computer stesso.

Vi ricordiamo che ciascuna buca dovrebbe essere terminata in un determinato numero di colpi, detto PAR; se si riesce ad andare sotto a questo numero si ottiene il cosiddetto BIRDIE.

In *Fighting Golf* oltre che in maniera tradizionale, cioè sulla distanza di 18 buche, determinando il vincitore con il numero totale di tiri, si può giocare al Nassau Game, che è basato su un complicato sistema di punteggio che viene gestito direttamente dal computer; per verificare la situazione si può richiamare lo schermo apposito con il pulsante Start.

Per finire ricordiamo l'opportunità per i più bravi di effettuare colpi particolari con il pulsante direzionale, che avvicinano ancor più questa simulazione alla realtà; ma adesso stiamo rasentando il professionismo...

MEGA MAN

NINTENDO		L70000cart		USCITO
GRAFICA	7	FATTORE QI	6	K VOTO
AUDIO	6	FATTORE K	7	728

Ecco un altro videogioco che, come il golf recensito in queste stesse pagine, non ho avuto il piacere di giocare nella versione coin-op e a dire il vero ci sarebbe quasi da dire: "Per fortuna!"

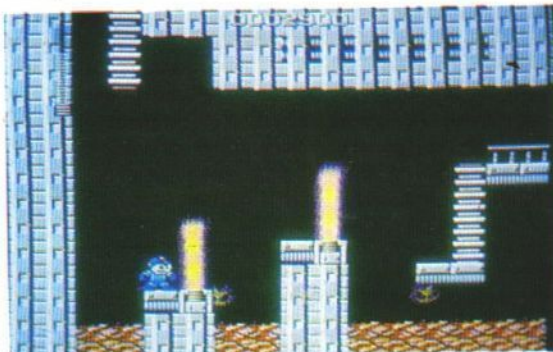
In effetti *MEGA MAN* è targato Capcom e di conseguenza sarebbe probabilmente diventata la solita tortura, meravigliosa, ma pur sempre tortura, visti i precedenti come *Ghosts'n'Goblins*.

La struttura del gioco presenta una piccola variante a quella classica, nel senso che si può scegliere l'avversario da affrontare tra i sei a nostra disposizione, con l'unica esclusione del capo supremo, un certo Dr. Wily. Costui è in realtà l'assistente pazzoide di uno scienziato geniale, il Dr. Wright, e ha deciso come al solito di diventare il dominatore del mondo riprogrammando ad arte sei robot frutto della mente del suo ormai ex-datore di lavoro: solo Mega Man sfugge alle sue grinfie e diventa naturalmente l'ultima speranza per l'umanità intera. Quindi per vedere il brutto muso di Wily bisogna prima affrontare sei lunghi mondi pieni di insidie e superare tutti i sei robot finali; in pratica si può anche continuare a selezionare il medesimo schermo, ma questo può servire per totalizzare un punteggio più alto, non per finire il gioco.

Ogni impero di Monsteropolis è strutturato in una particolare maniera, conforme al suo dominatore: così il mondo di Iceman è pieno di ghiaccio scivoloso, quello di Fireman di fiammelle roventi, e così via. Anche le truppe d'assalto nemiche variano, anche se spesso ritroviamo gli stessi in più mondi, e tra le varie specie ce ne sono alcune particolarmente bellicose, ma in generale vale la vecchia legge degli spara e fuggi: sapendo la loro traiettoria (è sempre la stessa inizialmente), basta qualche buona dose di piombo in anticipo per evitare grossi guai. Bisogna cercare di eliminare più avversari possibile perché quasi sempre lasciano un "regalino", che può essere un reintegratore di preziosa energia per il nostro Mega Man, oppure un bonus che viene accreditato solo se si riesce a completare il mondo in cui lo raccogliamo o altre sorprese particolarmente gradevoli...

Ma il fattore più importante del gioco è capire il movimento del nostro eroe: per salire le scale si può procedere in maniera più rapida saltando e quindi spingendo verso l'alto il pulsante direzionale, mentre per buttarsi giù dalle suddette basta fermarsi e poi saltare. Ricordate poi che con un po' di allenamento potete saltare da una parte e sparare nella direzione opposta.

Non vi annoierò con l'elenco degli avversari e della relativa strategia per eliminarli; vi dirò soltanto che a volte l'astuzia è più opportuna della violenza: con certi movimenti si possono fare scomparire gli avversari più ostici e con altri è possibile ottenerne altri particolarmente generosi...

Insomma si tratta del classico videogioco d'avventura da affrontare con una buona dose di schemi ben collaudati e con un po' di fantasia per scoprire qualche trucchetto qua e là.

Mega Man è alle prese con delle vere e proprie bocche di fuoco.

http://speccy.altervista.org/

NOVITA' PC ENGINE

Uno special sul PC Engine e i suoi giochi su cartuccia e disco laser

PC ENGINE	L90000ct	USCITO	
GRAFICA 7	FATTORE QI 7	K VOTO	870
AUDIO 8	FATTORE K 8		

NEW ZEALAND STORY

New Zealand Story è il gioco ideale per il PC Engine. I progettisti della console NEC avevano in mente cose di questo genere mentre progettavano i chip dedicati per la grafica e il sonoro.

Si tratta di un gioco di piattaforme in cui bisogna salvare dei personaggi con una spruzzata di sparatutto come contorno.

Phee Phee e Tiki sono due kiwi (gli uccelli, non i frutti!) che vivono con i loro amici nello zoo di un'isola della Nuova Zelanda settentrionale. Un giorno la loro tranquillità va a farsi benedire a causa dell'arrivo di un tricheco dalle profondità ghiacciate dell'oceano antartico - il bestione rapisce infatti tutti i loro amici e li imprigiona in gabbiette appese nei posti più assurdi.

La sorte degli uccellini intrappolati è nelle mani del giocatore, che per l'occasione controlla questo duo di teneroni in una missione "alla Rambo".

Il ritmo di *NZS* è angosciante. Anche se le piattaforme non sono particolarmente intricate, i cattivi sono tanto rapidi da lasciare pochissimo tempo per pianificare l'azione. Oltre alla velocità, l'altra sensazione evocata da *NZS* è una gran tenerezza. Ci sono guerrieri Maori che lanciano boomerang, altri Maori a dorso di cicogna armati di arco e persino una grande balena blu nei panni del mostro di fine livello che impedisce di raggiungere alcuni kiwi.

Per fortuna c'è un sistema di frecce direzionali che aiutano a muoversi dalla parte giusta, verso il kiwi più vicino. NZS è un gioco tanto difficile che c'è bisogno di tutto l'aiuto possibile.

Si guadagnano punti raccogliendo la frutta che appare ogni volta che si colpisce un Maori. Bisogna essere veloci - c'è un limite di tempo e non se ne può perdere troppo ingozzandosi di frutta. Perdendo troppo tempo, verrà evocato un Diavolo Rosso dal quale è impossibile salvarsi. L'unica via di scampo sta nel completare il livello prima di essere raggiunti, mentre un cupo gong preannuncia l'arrivo della minaccia.

Le capacità offensive di Phee Phee e Tiki migliorano raccogliendo i laser. Questi sono molto più efficaci delle frecce con cui si inizia il gioco, e praticamente essenziali contro i mostri di fine livello.

NZS è uno dei più coinvolgenti giochi di piattaforme in circolazione. La combinazione di grafica "tenera", musichette allegre e giocabilità assoluta lo rendono un acquisto obbligato per tutti i fortunati possessori di Engine. Il perfetto sparatutto su piattaforme.

PC ENGINE	L90000ct	USCITO	
GRAFICA 8	FATTORE QI 6	K VOTO	730
AUDIO 7	FATTORE K 8		

TIGER ROAD

La USG non ha ottenuto molto successo con la versione per computer di questo coin-op della Capcom. Ora i proprietari di PC Engine se lo possono godere come una delle migliori conversioni disponibili.

Nei panni del guerriero Lee Wong, la missione del giocatore è di stanare e sconfiggere il malvagio Ryu Ken, che si diletta nel rapire e fare il lavaggio del cervello ai bambini locali. Con i prigionieri, Ryu Ken sta organizzando un potente esercito col quale intende conquistare il mondo, e sembra che Lee sia l'unico capace di fermarlo.

L'azione comincia in una foresta nella quale si incontrano i guerrieri samurai di Ryu. Usando un'ascia bipenne, bisogna eliminarli per guadagnarsi l'accesso in un tempio. Al suo interno stanno aspettando altri scagnozzi di Ryu - stavolta armati di lance che fanno piovere da tutte le direzioni. I primi due livelli sono una passeggiatina: si possono sfruttare come allenamento, perdendo tempo per imparare come manovrare Lee e le sue armi al meglio.

Col terzo livello la situazione comincia a surriscaldarsi. Bisogna saltare con precisione da un palo all'altro per avanzare, affrontando nel contempo attacchi sempre più frequenti e intensi.

Un pannello informativo in cima allo schermo mostra l'energia vitale di Lee sotto forma di un barometro blu. Ogni volta che si viene colpiti la barra colorata si accorcia di un pochettino. Finendo in un pozzo o beccandosi una lancia nello stomaco è anche possibile morire istantaneamente. L'energia si recupera raccogliendo le pozioni che appaiono uccidendo i samurai.

Graficamente *Tiger Road* è praticamente identico al coin-op. La velocità e gli effetti sonori sono identici, e viene replicata persino la frenesia dell'azione.

Se vi era piaciuto *Tiger Road* e avete un Engine non perdetevelo. Se invece state semplicemente cercando un gioco che assomigli a *Rastan* sarebbe meglio aspettare un attimo. Ci sono un sacco di giochi di quel genere in arrivo per questa console - *Strider*, *Ghouls 'n' Ghosts* e *Ninja Spirit* tanto per fare qualche nome.

PC ENGINE	L90000ct	USCITO	
GRAFICA 7	FATTORE QI 7	K VOTO	770
AUDIO 7	FATTORE K 7		

SUPER VOLLEY BALL

La pallavolo in Europa non ha mai avuto un successo paragonabile a quello ottenuto in estremo oriente - ed è un peccato, perché la versione elettronica per PC Engine è il meglio che si possa trovare su qualsiasi computer.

L'Engine per adesso non ha molte simulazioni sportive in catalogo - ma quelle poche sono eccezionali. Il tennis per Engine schiaccia inesorabilmente ogni programma simile, e *Super Volley Ball* ne segue le tracce.

Si può scegliere fra otto squadre internazionali per giocare contro il computer o un amico. Attenzione, però: per quest'ultima opzione serve l'interfaccia multi-joystick. Un altro problemino sta nel fatto che tutte le istruzioni su video e su carta sono in giapponese - quindi conviene ripassarsi le regole su una bella enciclopedia prima di cominciare.

Una volta partiti, l'azione è piuttosto rapida. Il gioco permette scambi frenetici - il tutto usando solamente due pulsanti per "blocca" e "colpisci". Bloccando la schiacciata di un avversario, il giocatore salta automaticamente per ribattere. Tocca all'utente scegliere la frazione di secondo migliore per colpire, premendo il tasto relativo.

Il computer gioca molto bene e riesce a bloccare la maggior parte delle azioni. Ci sono inoltre un sacco di "tocchi" tipici dei giochi giapponesi. In particolar modo, sono simpatici i gesti dei giocatori dopo le varie azioni e gli echi provocati dalla struttura del palazzetto in cui si gioca.

Super Volley Ball è una gran bella aggiunta al ristretto catalogo dei giochi sportivi per PC Engine. Un gioco meraviglioso che dimostra una volta per tutte che ci sono altri sport oltre al calcio.

PC ENGINE CD-ROM

Se ne parlava da molti mesi, ma questa è la prima volta che una rivista italiana è riuscita a "toccare con mano" il tanto decantato lettore CD per PC Engine. Ecco i risultati della nostra prova.

L'unità CD-ROM dell'Engine ha all'incirca le stesse dimensioni della console (13x13x4cm), cui viene accoppiata grazie a un supporto in plastica grigia trasformabile in valigetta per trasportare comodamente il sistema. Sul supporto si trovano un LED verde di "sistema pronto" e un complicato interruttore che impedisce la separazione dei componenti a sistema attivo. Il tutto è completato da un comando meccanico per lo sganciamento "sicuro" delle tre parti.

I cavi necessari sono ridotti al minimo: uno per l'alimentazione, uno per la connessione al TV e la solita interfaccia joypad. Per i perfezionisti sono stati aggiunti anche i jack per collegare il sistema a un monitor: il cavo necessario viene fornito nella confezione. L'ultimo elemento fornito a corredo è una scheda che, inserita nello spazio normalmente riservato al software, si occuperà della gestione del tutto.

Montato il sistema, tutto quel che resta da fare è inserire un gioco su CD nel lettore, chiuderne il coperchio e premere un pulsante del joypad. Il disco comincia a girare, lo schermo diventa nero e...

Meraviglia! Funziona davvero! La velocità dei caricamenti è trascurabile, e sul monitor appaiono spettacolari sequenze animate. Va subito detto che la qualità grafica dei giochi su CD-ROM non è oggettivamente migliore di quella offerte dalle cartucce. Quella che cambia è la memoria a disposizione, che permette di registrare su disco centinaia di schermate e sequenze animate offrendo una varietà di immagini sbalorditiva.

Se la grafica è notevole, quello che veramente lascia a bocca aperta è il sonoro. I segnali audio arrivano allo schermo direttamente dal lettore CD, con una qualità quindi superiore a quella di ogni altra console, computer o giochino a cristalli liquidi. I dialoghi abbondano, con un unico difetto... sono in giapponese!

Dopo una simile introduzione, è legittimo chiedersi se valga o meno la pena di acquistare l'unità, e il miglior modo di scoprirlo è valutare i giochi. Noi abbiamo potuto vederne due...

SIDE ARMS SPECIAL

Il coin-op, targato Capcom, risale a qualche anno fa. I protagonisti erano due *mobile suit* palesemente ispirati alla serie di cartoni animati giapponesi *Macross*: robot trasformabili capaci di cambiare forma e agganciarsi in una complicata e letale configurazione.

Il gioco era diviso in sezioni a scorrimento orizzontale o verticale, popolate come al solito di astronavi, postazioni lanciamissili e mostri giganteschi. L'esercito nemico era poi completato da ulteriori *mobile suit* più o meno androidi e dagli immancabili guardiani di fine livello, gigantesche astronavi dalle forme più disparate.

I mezzi guidati dai giocatori (preferibilmente due in contemporanea) erano armati di fucile laser, ma nel corso dell'azione apparivano numerosi bonus utili a migliorare le capacità offensive. Si poteva modificare l'effetto dei bonus sparando su di essi: a seconda del numero di colpi inferti si ottenevano acceleratori, scudi orbitanti, raggi potenziati, cannoni a tre vie, "piattaforme laser" o fuoco automatico. Fra una trasformazione e l'altra, il bonus poteva assumere anche un effetto negativo, per cui era importantissimo evitare di gettarsi alla cieca su ogni nuovo "extra". Un pulsante svolgeva la funzione di selettore delle varie armi, e un rarissimo bonus provocava l'agganciamento automatico dei due protagonisti.

I lettori più attenti avranno notato l'uso insistente del passato, chiedendosene la ragione: è forse questa versione tanto diversa dall'originale da giustificare una recensione "alla memoria"? La ragione è in realtà tutt'altra.

In formato CD-ROM, *Side Arms* diventa "Special", ovvero dotato di qualche nuova opzione. Premettendo che il coin-op è stato qui replicato sin nei minimi particolari, diremo che allo schema-base sono stati aggiunti un livello di difficoltà facilitato e un'opzione definita "Avanti Cristo", che costituisce in realtà un gioco completamente diverso.

La versione paleocristiana dello sparatutto mantiene i personaggi dell'originale, mentre gli scenari vengono rimaneggiati aggiungendo schemi a scorrimento diagonale. La grossa variante sta nei bonus, di cui può esserne attivato solo uno per volta, eliminando l'arsenale "di riserva" caratteristico della variante "normale". Per compensare questa mancanza è stata aggiunta una nuova arma, del tutto simile all'R-Type dell'omonimo gioco, ovvero un colpo particolarmente potente ma che impiega un certo tempo per essere caricato.

Entrambe le versioni sono giocabilissime, e la loro unica pecca sta nell'impossibilità di giocare in due contemporaneamente - per la mancanza di un secondo joypad. Le musiche e gli intermezzi animati sono eccelsi, tuttavia rimane l'impressione che un gioco simile sia alla portata di altri sistemi più convenzionali (leggi Megadrive), non necessitando realmente di un simile supporto hardware.

SPACE ADVENTURE COBRA

Cobra è un famoso personaggio dei *manga* giapponesi, le cui avventure sono da poco disponibili anche da noi (in edizione inglese) nelle librerie specializzate. Questo strano giovanotto dotato di un braccio-laser e di sigaro perennemente in bocca è un pirata spaziale, le cui attività lo portano spesso in luoghi e situazioni quantomeno bizzarre. Una caratteristica tipica delle sue storie è costituita dai personaggi secondari, quasi sempre femminili e spesso decisamente poco vestiti.

Questa *Space Adventure* si apre con una delle più impressionanti sequenze introduttive che ci sia mai stato dato di vedere: panorami spaziali, parallassi sfrenate e minuti di dialogo... in giapponese! Il problema della lingua si fa sentire particolarmente, poiché il gioco non è altro che una avventura semigrafica a menu, nel quale la vicenda si dipana tramite una serie di scelte fra opzioni in caratteri *katakana*.

Selezionando a casaccio abbiamo potuto vedere alcune schermate, dalle quali abbiamo stabilito l'ambientazione (un club vacanze orbitante) e i nemici (spie umane e strani pesci spaziali dalla testa umana), senza purtroppo combinare molto. Tutto quel che siamo riusciti a ottenere, in effetti, sono stati due miseri punti-avventura accumulati riuscendo a far leggere *Playboy* al pirata (!), dopo avergli fatto raggiungere una cabina tramite una piacevole sequenza animata.

Senza dubbio *Cobra* sfrutta al meglio le possibilità offerte dal CD-ROM presentando numerose schermate, affascinanti animazioni e parecchie colonne sonore, ma un'intera avventura in giapponese è decisamente troppo ostica per chi, al massimo, si barcamena alla meglio con il dizionario tascabile italiano-inglese!

L'importatore di questi primi giochi su CD-ROM ci ha assicurato che sono previsti entro breve arrivi di materiale "più appetibile". Continuate a seguirci per gli sviluppi della rivoluzione elettronica.

CD-ROM IN ITALIA
L'unità CD-ROM per PC Engine costa 850000 lire, ed è disponibile da: 68000 e dintorni, V. Washington 91, 20146 Milano. Tel: 02/4230633

http://speccy.altervista.org/

NEWEL home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

LA FORZA SIA CON VOI

La più potente FREEZER-UTILITY CARTRIDGE al mondo è qui.

Il più potente sprotettore monitor di linguaggio macchina.

Il prodotto che ogni possessore di Amiga sta aspettando.

Guardate la quantità inverosimile di possibilità:
La Action Replay per Amiga si connette semplicemente nella porta espansione per A500 e congela la maggior parte dei programmi.

Vite infinite - per giochi/Trainer
Sprite Editor
Individua ed elimina i virus
Cattura immagini e suoni dai dischi
Blocca e fa ripartire
Individua le locazioni di memoria Fast Ram/Chip Ram

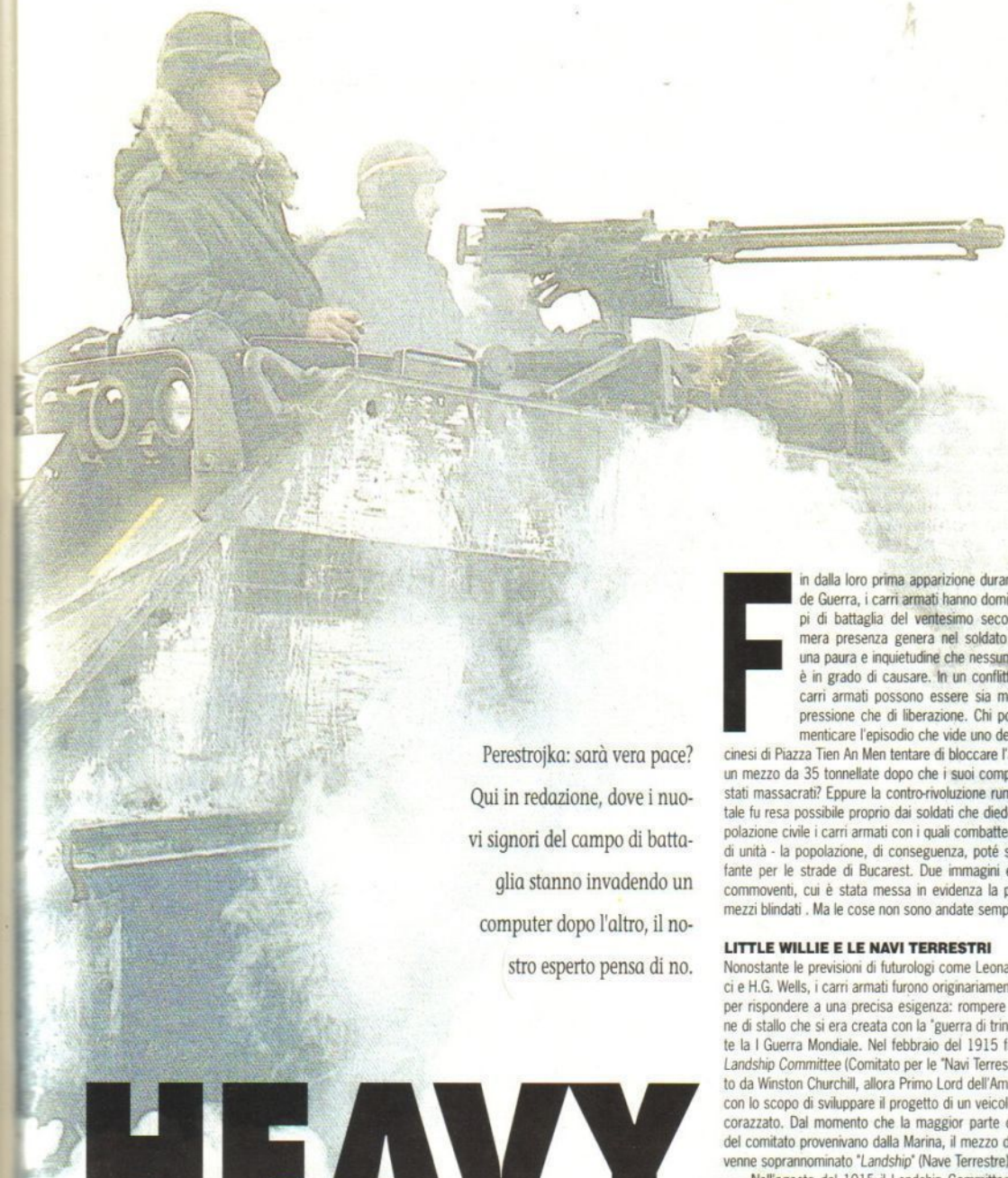
AMIGA ACTION REPLAY

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzione di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.). Permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, registrarlo e riprenderlo dal medesimo posto. Salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. Funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus-detector, sprite-editor, oltre che monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo e molto di più ti aspetta in Amiga Action Replay!!!
Il tutto ad un prezzo eccezionale!

COMPUMAIL®

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

 http://speccy.altervista.org/

HEAVY METAL

Perestrojka: sarà vera pace? Qui in redazione, dove i nuovi signori del campo di battaglia stanno invadendo un computer dopo l'altro, il nostro esperto pensa di no.

Fin dalla loro prima apparizione durante la Grande Guerra, i carri armati hanno dominato i campi di battaglia del ventesimo secolo. La loro mera presenza genera nel soldato avversario una paura e inquietudine che nessun altra arma è in grado di causare. In un conflitto armato i carri armati possono essere sia mezzo di repressione che di liberazione. Chi potrà mai dimenticare l'episodio che vide uno degli studenti cinesi di Piazza Tien An Men tentare di bloccare l'avanzata di un mezzo da 35 tonnellate dopo che i suoi compagni erano stati massacrati? Eppure la contro-rivoluzione rumena di Natale fu resa possibile proprio dai soldati che diedero alla popolazione civile i carri armati con i quali combattere in segno di unità - la popolazione, di conseguenza, poté sfilare trionfante per le strade di Bucarest. Due immagini egualmente commoventi, cui è stata messa in evidenza la potenza dei mezzi blindati . Ma le cose non sono andate sempre così.

LITTLE WILLIE E LE NAVI TERRESTRI

Nonostante le previsioni di futurologi come Leonardo da Vinci e H.G. Wells, i carri armati furono originariamente inventati per rispondere a una precisa esigenza: rompere la situazione di stallo che si era creata con la "guerra di trincea" durante la I Guerra Mondiale. Nel febbraio del 1915 fu istituito il *Landship Committee* (Comitato per le "Navi Terrestri") - guidato da Winston Churchill, allora Primo Lord dell'Ammiragliato - con lo scopo di sviluppare il progetto di un veicolo armato e corazzato. Dal momento che la maggior parte dei membri del comitato provenivano dalla Marina, il mezzo da costruire venne soprannominato "*Landship*" (Nave Terrestre).

Nell'agosto del 1915 il Landship Committee diede alla William Foster & Co. l'incarico di costruire il primo carro armato. "Little Willie" (Piccolo Willie) fu il primo mezzo corazzato cingolato coronato dal successo di costruire un . Era dotato di una torretta, un'armatura di 6mm una velocità massima su strada di 3,2km/h. Ad esso seguirono altri prototipi - incluso "Mamma" (Grande Willie). La linea di sviluppo terminò con la creazione del *Mark I*, il primo carro armato inglese a entrare in servizio attivo sul campo di battaglia.

L'esercito britannico creò nel maggio del '16 una nuova unità - denominata, per ragioni di sicurezza, "Reparto Pesante" - equipaggiata con 150 carri Mark I. Il Mark I aveva la classica sagoma romboidale che permetteva di scavalcare agevolmente le trincee e gli altri ostacoli comuni ai campi di

battaglia della I Guerra Mondiale. Di esso vennero prodotte due versioni: Maschile e Femminile. La versione Maschile era dotata di due cannoni QF-6 e due mitraglie Hotchkiss da 8mm mentre la versione Femminile era armata con quattro mitragliatrici Vickers da 7,7mm e una Hotchkiss. Entrambe le versioni avevano un equipaggio di otto uomini, un'armatura di 6-12mm, una velocità massima su strada di 5,95km/h, pessime sospensioni e pochissimo spazio all'interno, oltre che essere estremamente inaffidabili.

Il carro armato venne impiegato in battaglia per la prima volta a Flers-Courcelette, il 15 settembre 1916. Nonostante le pesanti perdite, il loro operato fu ottimo - il nemico venne travolto e gli obiettivi assegnati conquistati. Il futuro del carro armato era assicurato.

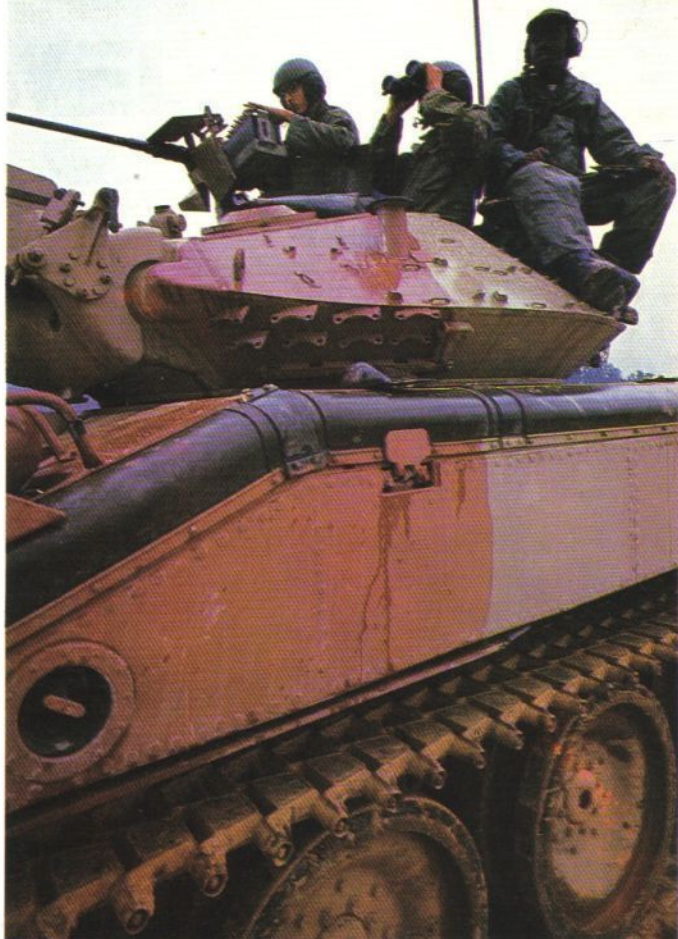
I PANZER E LA "GUERRA LAMPO"

Terminata la I Guerra Mondiale, l'Inghilterra si lasciò sfuggire il primato nella produzione di carri armati progettando una serie di carri leggeri praticamente inutilizzabili. Altrove, intanto, la tecnologia del settore stava compiendo passi da gigante evolvendosi a velocità fenomenale. Strateghi militari come gli inglesi Fuller e Hart e il francese Estienne suggerirono la creazione di una nuova unità mobile corazzata. Nel 1927 l'esercito inglese schierò per la prima volta un'unità di questo tipo, la Forza Meccanizzata Sperimentale. Basandosi su questo modello, i tedeschi crearono in seguito le loro *Panzer Divisionen*, punta di diamante delle campagne "lampo" (*Blitzkrieg*) che caratterizzarono le mosse di apertura della II Guerra Mondiale.

Ignorando le condizioni sulla limitazione degli armamenti sancite dal Trattato di Versailles, la Germania proseguì gli studi sullo sviluppo e la costruzione di mezzi corazzati unitamente all'Unione Sovietica, fino all'inizio della nuova corsa agli armamenti che ebbe inizio nel 1933. La mobilità occupava il primo posto tra i dogmi della strategia militare tedesca, e i carri armati avevano un ruolo principe nell'applicazione di questa teoria. La 1ª Panzer Division venne istituita nel 1935. Si trattava di eserciti separati a tutti gli effetti, con supporto logistico e aereo autonomo. Durante la fase centrale della II Guerra Mondiale la Germania schierava 30 divisioni di questo tipo. Heinz Guiderian, teorico di punta tedesco per quanto riguardava le unità corazzate e consigliere di Hitler, fu la forza motrice principale del concetto di "Panzer" e della sua massima applicazione: il Blitzkrieg, una guerra mobile combattuta da forze meccanizzate sostenute da appoggio aereo intensivo.

Durante la II Guerra Mondiale la Germania produsse il più famoso e temuto carro armato nella storia della guerra corazzata: il *Tiger*. Nel 1937 l'Alto Comando tedesco decise che all'esercito mancava un carro da "sfondamento" che guidasse gli assalti corazzati. Il risultato fu appunto il Tiger, un carro personalmente voluto e seguito da Hitler. Questo mostro era armato con un eccellente cannone da 88mm Kw36 L/56 (che era originariamente un cannone antiaereo) dotato di 92 proiettili nella riserva di munizioni, un'armatura di 26-110mm, una velocità massima su strada di 38km/h e un equipaggio di cinque persone. Il Tiger fu il carro armato più temuto sui campi di battaglia della II Guerra Mondiale. Nel 1944 un singolo Tiger tenne in scacco un'intera divisione alleata in Francia, distruggendo 25 carri avversari prima di essere accerchiato. Gli equipaggi tedeschi impiegavano aggressivamente i loro Tiger ed erano i favoriti delle *Waffen-SS*, le unità d'elite dell'esercito hitleriano. Sfortunatamente, i Tiger non erano i carri più adatti per la campagna di Russia - il terreno fangoso e il clima rigido provocarono gravi perdite, specialmente durante la battaglia di Kursk, nel 1943. Nonostante la loro notorietà, furono prodotti complessivamente solo 1300 Tiger I durante il conflitto.

LA SUPREMAZIA SOVIETICA

I sovietici sono, attualmente, i più grandi esponenti della guerra corazzata. I loro progetti rivoluzionari li hanno mantenuti all'avanguardia nel combattimento meccanizzato sin dall'introduzione dei *T-34* durante la II guerra mondiale. Fino a questi ultimi anni, però, la loro fama si è basata più sulla quantità che sulla qualità. La corazza inclinata "a prova di proiettile" del T-34 - progettata dalla MI Koshkin nel 1937 - cambiò il corso della progettazione carrisitica. I mezzi corazzati sovietici sono stati protagonisti di tutti i conflitti corazzati dalla II Guerra Mondiale ai giorni nostri, comprese le guerre arabo-israeliane dal 1967 al 1973 e le guerre di Corea, Vietnam e Iran-Iraq. Nel 1962 i russi svilupparono ulteriormente il concetto di guerra meccanizzata introducendo il trasporto truppe *BMP-1*, che permetteva alla fanteria di avanzare insieme ai carri armati in un veicolo veloce e protetto. Ogni forza meccanizzata esistente al mondo ha almeno un modello di TT. Complessivamente, la dottrina sovietica di guerra meccanizzata si basa su di un solo, semplice principio: grande superiorità numerica.

Se volete saperne di più su carri armati e guerra meccanizzata potete andare a Banne (vicino a Trieste), dove si trova la Collezione De Enriquez (per ulteriori informazioni, il numero dell'Ente Turismo di Trieste è 040/420182), leggervi *Team Yankee* di H.W. Cole oppure, perché no, giocare a una simulazione di guerra corazzata sul vostro computer.

> ***"Il nemico ha sviluppato nuove macchine da guerra, tanto crudeli quanto efficaci."***
>
> **Il capo della Terza Armata tedesca commentando l'uso dei carri armati durante la I Guerra Mondiale**

ORA È IL VOSTRO TURNO

I carri armati sono uno dei soggetti favoriti dai progettisti di gioco, fin dall'apparizione del coin-op "culto" *Battlezone* nel 1982. Questo sparatutto in grafica a vettori tridimensionale dell'Atari metteva il giocatore ai comandi di un carro armato nel mezzo di un campo di battaglia futuristico. Era un gioco così appassionante e coinvolgente che ancora nulla è riuscito a superarlo. Questo non ha però impedito a molti di tentare!

La gamma di simulazioni di carro armato e guerra meccanizzata è impressionante, sebbene ancora nessuno abbia prodotto una simulazione di carro della I Guerra Mondiale! Ogni sistema di computer, dall'Atari VCS al Macintosh, vanta almeno un titolo sull'argomento, considerando sia titoli commerciali che programmi di Pubblico Dominio. Di fatto, l'Atari

L'omaggio della Realtime Games a Battlezone per Spectrum.

Immagini esclusive di Battle Command

...NON TUTTI SANNO CHE

- Gli strateghi inglesi coniarono la parola "tank" (serbatoio) per confondere lo spionaggio tedesco, facendogli credere che si trattasse di enormi serbatoi semoventi per trasportare le riserve d'acqua nel deserto.
- Il *Saint-Chamond*, un carro francese della I Guerra Mondiale, ebbe un curioso incidente quando, ribaltandosi, finì con il muso piantato sul lato più lontano di una trincea.
- Hitler assistette personalmente alla prima dimostrazione delle capacità del nuovo caccia carri *Jadgpanther* il 20 ottobre '43.
- Alla fine del 2º conflitto mondiale, erano stati costruiti dagli americani 48000 carri *Sherman*.
- Durante gli ultimi giorni della II guerra mondiale i veicoli corazzati tedeschi venivano ricoperti con una speciale pasta, detta "Zimmerit", che li proteggeva dalle mine magnetiche.

VCS ha in dotazione uno dei giochi più belli sull'argomento che siano oggi in circolazione - e viene regalato insieme alla console. *Combat* ha una grafica da età della pietra e contiene alcuni giochi di carri armati e aerei. Tutti questi giochi hanno lo stesso obiettivo: colpire l'avversario più volte di quante faccia lui con noi prima che il limite di tempo di 2 minuti e 16 secondi si esaurisca. Le varianti includono colpi rettilinei, teleguidati o rimbalzanti, campi di battaglia aperti, parzialmente ostruiti o labirintici, carri normali o invisibili. Lo schema di gioco di *Combat* potrà anche risalire al 1977, ma ancora oggi è divertente accendere un VCS e andare a caccia di un carro invisibile armato di proiettili teleguidati. Le case di software moderne hanno molte cose da imparare da una partita a *Combat*.

COMMAND E CONQUEROR

Parlando di scontri più recenti, è difficile trovare qualcosa di meglio del grande successo della Rainbow Arts *Conqueror*. Pubblicato inizialmente per Archimedes dalla Superior Software, questo gioco di strategia e azione impiega le stesse routine grafiche sviluppate per *Virus* da quel David Braben di "elitiana" memoria. Lo schermo mostra un paesaggio tridimensionale creato con grafica a vettori pieni e un reticolo a cubi. *Conqueror* è disponibile per Atari ST, Amiga, PC e Archimedes.

Se il vostro stile di gioco esige una spruzzata di strategia in più, ecco *Fire Brigade*, dell'Australian Panther Games. Il gioco, ambientato nel 1943, ricostruisce la battaglia di Kiev. Il giocatore può controllare le forze tedesche o sovietiche nella "più mobile e decisiva battaglia della II Guerra Mondiale". Un gioco consigliato a tutti coloro che non si sono mai fatti un'idea chiara di cosa significhi comandare il 48º Panzer Corp (vergogna!). *Fire Brigade* impiega la tradizionale mappa esagonata dei wargame ed è disponibile per Amiga (solo modelli da 1 mega), Atari ST, PC e Macintosh.

Distribuito dalla Mindscape, *Omega* della Origin è un gioco di strategia futuristico nel quale si assume il ruolo di un ingegnere cibernetico che ha il compito di creare il perfetto *cybertank*. Disponibile per ST, Amiga, PC e C64 (solo su disco), *Omega* è dedicato soprattutto agli amanti della materia grigia e delle sue applicazioni, il genere di gioco adatto a programmatori e fanatici della logica.

Indubbiamente il carro armato più corteggiato nel mercato delle simulazioni è l'*M1A1 ABRAMS* - il principale carro da battaglia dell'esercito statunitense. Attualmente non meno di quattro simulazioni di carro armato hanno come oggetto questa macchina da guerra del valore di parecchi milioni di dollari: *M1 Tank Platoon*, della Microprose (PC, con le versioni per ST e Amiga attese per quest'estate); *Tank*, della Spectrum Holobyte/Mirrorsoft (solo PC EGA, con versioni per ST e Amiga attese per inizio autunno, insieme alla possibilità di una versione PC CGA); *Abrams Battle Tank*, della Electronic Arts (PC) e *Steel Thunder*, della Accolade (PC e C64). Come se non bastasse, alla Empire stanno scrivendo la versione per computer del romanzo *Team Yankee - Attacco in profondità*, del Maggiore H.W. Coyle. L'M1 ABRAMS è ancora protagonista in questo gioco che vede il giocatore affrontare le vicissitudini di un capocarro durante la III Guerra Mondiale. Ci saranno due versioni di *Team Yankee*: una a 16-bit per ST e Amiga (luglio) e un gioco d'azione per C64 e Spectrum (autunno).

Forse la simulazione di guerra corazzata più attesa è *Tank Command*, della Ocean, successore ideale di *Carrier Command* della Realtime Games. Ecco l'ambientazione: Le Ultra Guerre, in un universo parallelo, vedono il Nord combattere contro il Sud in una lotta apparentemente eterna senza vincitori né vinti. Improvvisamente il Nord progetta un veicolo in grado di penetrare le linee nemiche portando più morte e distruzione di quanto siano riusciti a fare in passato interi battaglioni. Il giocatore controlla il suddetto veicolo in una serie di missioni di difficoltà sempre crescente. "Combattere eroicamente contro forze nemiche travolgenti è il pane quotidiano per questo gioco tridimensionale a tutta-azione", dichiara il portavoce della Realtime Games. *Battle Command* verrà inizialmente pubblicato per Amiga e Atari ST, con le versioni Spectrum 128K, Commodore 64 e Amstrad CPC a seguire.

Battle Command, occhio a quella cannoniera.

Sarà Battle Command migliore di Carrier...Command?

LE BATTAGLIE NEL 31º SECOLO

Se si presta fede alle parole della FASA Corporation, ora del 31º secolo tutti i carri armati saranno sostituiti da giganteschi robot antropomorfi. Il concetto di *Battletech* della FASA si ispira alla serie di cartoon e fumetti nippo-americani *Robotech* (risceneggiatura statunitense della Harmony Gold, animatori e disegnatori giapponesi), oggi disponibile al pubblico praticamente in tutto il mondo. Se vi attira l'idea di controllare un 'mech di 70 tonnellate armato di cannoni automatici, laser e missili, avete la scelta fra giocare al gioco da tavolo *Battletech* della Fasa o caricare su computer uno dei due giochi *Battletech* pubblicati dall'Activision (ST, Amiga, PC e C64). Come se non bastasse, tra poco sarà possibile partecipare alla "prima esperienza completa di simulazione del mondo", quando cioè la FASA/ESP aprirà il suo primo *Battletech Centre* per più giocatori. Potrete allora sperimentare la sensazione di pilotare un vero 'mech dall'interno di una cabina di pilotaggio con suono stereo e grafica da 16 milioni di sfumature di colore. E dall'altra parte troverete un avversario umano, non un computer. Non vedo l'ora!

Un giorno di p

Fare una gita in campagna a bordo di un mostro armato e corazzato di 57 tonnellate con licenza di spazzare via tutto quello che si muove può avere un certo fascino, sebbene si rischi di essere accusati di sadismo. Il modo più rapido di togliersi la voglia è caricare su PC la migliore (per ora) simulazione del Carro da Battaglia Primario dell'Esercito degli Stati Uniti, l'M1A1 ABRAMS. Con i migliori ringraziamenti alla Microprose...

SPECIFICHE TECNICHE

M1A1 "ABRAMS"

Cannone Principale: Un cannone ad anima liscia da 120mm con una velocità del colpo al momento dell'uscita dalla canna pari a 2000 metri al secondo

Mitragliatrici: Una mitragliatrice pesante M2HB da 12,7mm montata sulla torretta
Una mitragliatrice media coassiale M240 da 7,62mm
Una mitragliatrice M240 da 7,62mm montata sulla torretta

Munizionamento: 40 proiettili da 120mm (solo di tipo APFSDS e HEAT, rispettivamente: *Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot* - Proiettili Perforanti Con Alette Stabilizzatrici e Bossolo di Lancio - e *High Explosive Anti-Tank* - Proiettili Anticarro Altamente Esplosivi)
1000 proiettili da 12,7mm
12400 proiettili da 7,62mm

Peso: 57154kg

Lunghezza: 7,918m

Larghezza: 3,657m

Motore: Turbina a Gas da 1500 cavalli

Rapporto peso/potenza: 26,24 cavalli/kg

SIMNET

Se le simulazioni di guerra meccanizzata disponibili non soddisfano i vostri gusti, forse dovreste provare il SIMNET delle Forze di Difesa degli USA, una rete di simulatori di combattimento per più giocatori collegati da satelliti. Il SIMNET è in grado di simulare la guerra in una zona di 50 kmq di qualunque regione del mondo. Il suo fascino non si ferma qui: una persona potrebbe controllare un elicottero Apache dalla sua casa di San Francisco mentre un'altra potrebbe combattere fianco a fianco con lui controllando il suo mezzo da un ufficio di Tokio. Entrambi combatterebbero in tempo reale sullo stesso campo di battaglia, grazie alla rapidità di elaborazione dei dati e trasmissione degli stessi resa possibile dai satelliti. Il SIMNET utilizza dati tecnici reali, grafica 3D a poligoni pieni infinitamente migliore di qualunque cosa abbiate visto fino a ora sul vostro computer e un sonoro digitalizzato dal creatore di *Star Trek* che contribuisce ad aumentare il realismo dell'ambientazione. SIMNET rappresenta oggi l'esperienza più intensa che sia possibile vivere nel mondo dei giochi per computer. Peccato che l'iscrizione costi 200000 dollari.

DA FALCON A TANK

L'ultimo simulatore di carro armato fino ad ora pubblicato è *Tank* della Spectrum Holobyte/Mirrorsoft. Programmato dall'autore di *Falcon*, *Tank* è un'altra simulazione di MM1A1 ABRAMS. Un aspetto interessante di questo gioco è che si basa sul sistema di simulazione SIMNET (vedi box qui sopra). Le sue caratteristiche includono la scelta del teatro di operazioni (Fort Knox, Europa Centrale e Medio Oriente), 16 carri controllati contemporaneamente (un'intera compagnia) che è possibile guidare a livello di compagnia, plotone o singolo carro e tre aree di battaglia di 60000 acri l'una. *Tank* è disponibile per PC, con versioni ST e Amiga previste per quest'autunno insieme probabilmente a una versione PC/CGA.

PRENDERE IL COMANDO

• La progettazione del carro USA M1A1 ABRAMS iniziò nel '72, il progetto della Chrysler Corporation venne approvato nel '76 e il primo modello operativo uscì dalla catena di produzione nel '80. La General Dynamics entrò nell'affare nel '82 e adesso l'M1A1 è prodotto dalla "Land Systems Division" della General Dynamics.
• Il Carro M1A1 è protetto da un'armatura *Chobham* estremamente pesante; la composizione dell'armatura è coperta da segreto militare - si ipotizza che si tratti di strati di acciaio laminato e ceramica rinforzati da uno strato di uranio impoverito. Questa configurazione rende quasi totalmente inefficaci i proiettili anticarro e offre una migliore protezione contro i proiettili perforanti. Sfortunatamente il peso e il costo di tale armatura rendono possibile il suo impiego solo nella parte frontale del carro e della torretta.
• Il sistema automatico di spegnimento incendi installato nella torretta, accanto al pilota e nel vano motore ha sensori termici che attivano spruzzatori di gas halon ogni volta che la temperatura supera i limiti di guardia. Il gas sottrae ossigeno al fuoco provocandone lo spegnimento senza che l'equipaggio o gli strumenti subiscano danni.

http://speccy.altervista.org/

rova

Il primo incontro con il nemico...

CINGOLI E TORRETTE

A parer nostro il miglior gioco di carri armati è il vecchissimo *Stellar 7*, che mille anni fa si poteva trovare in versione Apple II e C-64. Più facili da trovare (anche se meno affascinanti...) possono invece essere i seguenti titoli:

Panzer Battles della SSG (tutti i formati), una simulazione tattica senza sezioni arcade riservata ai più raffinati strateghi.

Tank Attack della CDS (C-64, Amiga, PC), uno dei pochi videogiochi basati su di un normale piano di gioco in cartone.

Risk della Leisure Genius/Parker (C-64, Amiga, ST), la versione elettronica del famosissimo *Risiko!*

Chi invece i carri armati non li sopporta proprio può dedicarsi al recente **A10 Tank Killer** della Dynamix, simulatore di aereo anticarro disponibile per i 16-bit.

POSTO DI PILOTAGGIO

• Il guidatore è l'unico uomo dell'equipaggio che non si trova nella torretta. I suoi comandi sono simili a quelli di una moto.
• Oltre alle sei lanciagranate fumogene montate sulla torretta, l'M1A1 possiede un generatore fumogeno attivato dal guidatore, il quale inietta carburante nel tubo di scarico arroventato per produrre una cortina di fumo. Lo scopo della cortina è confondere il nemico. Fino a poco tempo fa queste cortine fumogene erano rese inutili dall'impiego di sensori IR (a Raggi Infrarossi) - ma ora viene mescolata con il fumo una sostanza chimica in grado di assorbire le onde di calore, così da disturbare l'impiego di questi sensori.
• Mentre la maggior parte dei carri armati odierni utilizza motori diesel, l'M1A1 è caratterizzato da un motore turbogas da 1500 cavalli; il più potente montato su un tcarro armato.

Mitragliatrice Pesante M2HB calibro .50

...ci porta a contatto con un innocuo camion, ma...

Cannone da 120mm

Comandi del cannoniere

Telemetro del computer balistico

Mirino principale del cannoniere

Diagramma della direzione presa

Indicatori di emergenza

Tachimetro

Ind. velocità relativa

Ind. carburante

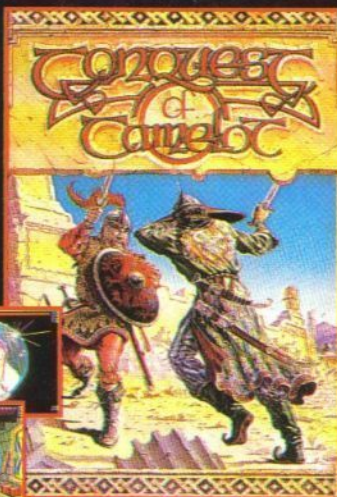
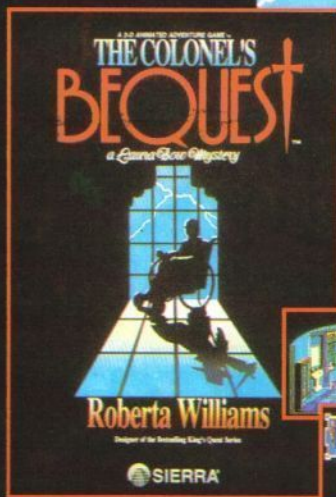
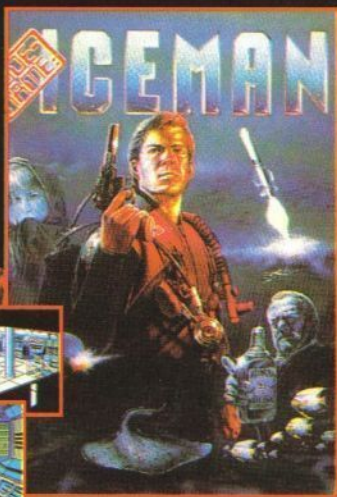
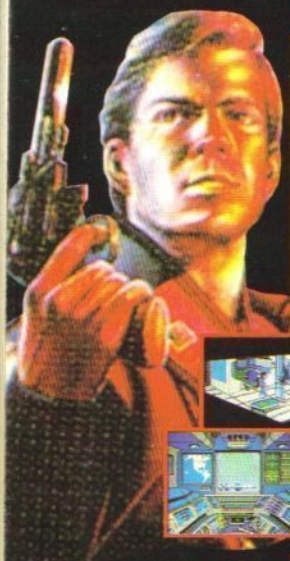
Ind. potenza elett. rimasta

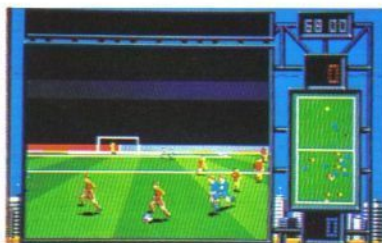
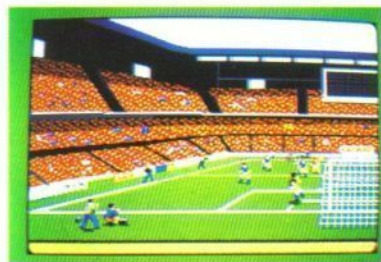
...ecco arrivare un veicolo corazzato...

POSTO DI PILOTAGGIO

• Il cannone ad anima liscia da 120mm di fabbricazione tedesco-occidentale può sparare sia proiettili perforanti "sabot" che proiettili anticarro ad alto potere esplosivo HEAT. Il sabot è oggi il più efficace tra i proiettili perforanti. Per il suo effetto di penetrazione si avvale unicamente di energia cinetica, e non porta una testata esplosiva. L'unico suo effetto è quindi quello di forare l'armatura aprendo in essa uno squarcio.
• Un proiettile sabot può penetrare 243mm di armatura a 3000m di distanza, mentre un proiettile HEAT è in grado di penetrare alla stessa distanza 455mm di acciaio, 202mm di corazza reattiva e 180mm di corazza composita.
• I 40 proiettili da 120mm sono stivati nel retro della torretta, separati dalla zona riservata all'equipaggio da un sistema di porte scorrevoli. Il cannoniere apre queste porte solo il tempo necessario per prendere un nuovo proiettile.
• Il cannone principale è stabilizzato orizzontalmente e verticalmente da un computer balistico che si occupa di variare l'inclinazione della canna in rapporto al mutare dell'assetto del carro, mantenendolo puntato sempre verso lo stesso bersaglio. In questo modo l'ABRAMS può sparareanche in fase di movimento.
• L'ABRAMS ha sensori che correggono l'assetto del veicolo quando si trova su un piano inclinato, e un sensore in grado di stabilire direzione e velocità del vento, trasmettendo queste informazioni al computer balistico

...un compito facile per il nostro fedele 120mm!

http://speccy.altervista.org/

Il Campionato del Mondo è ormai imminente. Per aiutarvi a ingannare l'attesa tra una partita e l'altra, le case di software hanno preparato una valanga di simulazioni di calcio...

Nelle pagine seguenti troverete le recensioni di *World Cup '90*, *Franco Baresi's World Cup Kick Off*, *Italy 1990* e *World Cup Soccer - Italia '90*, che incidentalmente è il Gioco Ufficiale di Italia '90.

FORZA AZZURRI

Non tutti i giochi di calcio di prossima uscita sono riusciti a presentarsi in tempo per essere recensiti. Dovrete quindi aspettare il prossimo mese, giusto in tempo per la Finale, per sapere i risultati.

Tra i titoli in arrivo ci sono alcune succose novità. A cominciare da *Kick Off II*, che probabilmente diventerà il Campione del Mondo 1990 delle simulazioni di calcio. L'unico avversario che, a prima vista, potrebbe dargli del filo da torcere è *International Soccer Challenge* della Microprose. La Ocean invece parteciperà a questo specialissimo Mondiale con *Adidas Championship Football*. Dulcis in fundo, è in arrivo un altro gioco italiano intitolato *Mondial Simulation 1990* dalla CTO.

In attesa delle recensioni godetevi le imprese tutt'altro che simulate dei nostri ragazzi!

Regalateci un sogno!

Buona fortuna, Italia. Ne avrai bisogno.

http://speccy.altervista.org/

WORLD CUP 90

La GENIAS scende sulla fascia e crossa al centro.

TEMPO fa vi parlammo in termini entusiastici del primo programma italiano dedicato al calcio. Si trattava di *Italy '90* dei fratelli Dardari, che per primi avevano saputo sviluppare su Amiga un prodotto di qualità sul nostro sin troppo amato sport nazionale. Erano altri tempi, e praticamente non c'era concorrenza. In questo anno di Campionati del Mondo tutte le software house di ogni ordine e grado hanno invece messo in cantiere un qualche programma su questo imperdibile evento internazionale, per l'occasione giocato sui campi di casa nostra.

Ad ogni modo i Dardari ci riprovano, coraggiosamente, rifacendo il trucco al loro vecchio prodotto, che in una veste così ampiamente riveduta e corretta merita sicuramente l'attenzione degli appassionati più di tanti altri titoli osannati ancora prima di uscire.

Dato a *Kick-Off* ciò che è di *Kick-Off* (è semplicemente il migliore), guardiamo dunque con attenzione a questa simulazione poiché merita più di un elogio. L'ambito del programma è quello dei Campionati Mondiali di Calcio. È possibile giocare un intero torneo, dedicarsi solamente alle ultime partite - quelle decisive - oppure fregarsene e divertirsi con un match "secco". Ci sono tutte e 24 le squadre che partecipano alla competizione, ciascuna riprodotta con i colori ufficiali e con tanto di foto di gruppo (divertitevi a trovare Gullit e Maradona).

Una delle prime note positive è la possibilità di impostare un vero e proprio torneo tra amici (fino a 24!) con i quali spassarsela per un bel po'. Un'ulteriore opzione è quella fornita dall'interfaccia hardware acquistabile con il modulo d'ordine contenuto nella confezione (e 18000 lire di spese varie), capace di abilitare quattro joystick. In questo modo le squadre potranno essere manovrate da due persone ciascuna. L'idea di giocare in gruppo è decisamente azzeccata, anche perché consentirà di riprodurre in una stanza il clima esagitato delle partite vere.

Prima di iniziare bisogna scegliere una tattica di gioco tra quelle proposte. Si tratta di semplici schemi di movimento per gli omini sul campo, e dopo qualche tentativo troverete facilmente quello che più vi si adatta. Se non si trovano amici disposti alla tenzone il computer fornirà avversari di tutto rispetto.

In questo contesto è anche possibile creare un club che riproduca i colori sociali della vostra squadra del cuore. L'opzione "Custom" permette infatti di intervenire sui colori delle maglie e dei calzoncini sino a ottenere l'effetto cromatico che più si addice all'ispirazione del momento (la divisa del Milan viene davvero bene). Terminate le formalità di apertura si passa alla partita vera.

La prospettiva è laterale, con la classica vista dalla Tribuna Centrale e scorrimento orizzontale del campo. L'azione è lenta ma fluida e la dinamica di gioco molto semplice. Il campo fortunatamente non è limitato dai bordi del video ma più ampio ed adeguatamente proporzionato agli atleti elettronici. Questi ultimi, di discrete dimensioni, sono ben disegnati, animati e si muovono con sufficiente scioltezza.

Rigore! Tra poco la prospettiva passerà in soggettiva per il tiro.

Diversamente da altri programmi, qui il pallone non è mai incollato al calciatore, ma viene "portato avanti" a piccoli tocchi come nel gioco reale. La potenza di tiro è così commisurata al momento in cui si calcia la palla, in una vasta gamma di soluzioni non tutte di facile intuizione. Il portiere è governato automaticamente dal computer, così come gli effetti speciali (rovesciate e colpi di testa), distribuiti in ragione dell'altezza del pallone e della posizione del giocatore.

Chi non ha il possesso della sfera può tranquillamente fare fallacci da fabbro attentando all'incolumità degli altrui garretti, ma può anche incorrere facilmente in azioni disciplinari drastiche. I rigori portano a un'altra prospettiva, quella di chi calcia, come se una telecamera fosse disposta ad altezza-uomo al limite dell'area. Qui bisogna indovinare il momento in cui un puntino luminoso ballerino entra nello specchio della porta. Il portiere dal canto suo, per avere speranze, deve portare immediatamente la leva del joystick in quella direzione. È un effetto molto riuscito, forse il più realistico tra i tanti proposti da altri giochi.

Insomma, la partita è all'altezza delle aspettative. *World Cup 90* si pone senza dubbio nella ristretta elite delle simulazioni calcistiche che contano, in barba a tanti concorrenti. Poiché questa recensione potrebbe sembrare solo una dichiarazione d'amore di stampo nazionalistico, è doveroso evidenziare anche i limiti e gli appunti da muovere ai Dardari Bros...

Oltre alla già accennata difficoltà di calibrare tiri e passaggi, va sottolineata la problematica impostazione delle manovre di gioco. Normalmente avviene così che ci si trovi più a sparare palloni in avanti sperando di avere un compagno pronto a riceverli che a cercare l'azione corale vera e propria. Il limite diviene più evidente nei calci piazzati e d'angolo: gli omini si comportano casualmente e spesso non si fanno neppure trovare nella porzione di campo rappresentata sullo schermo. In sostanza dunque siamo al cospetto più di un arcade che di una simulazione vera e propria.

Ciò detto, consigliamo comunque caldamente il prodotto: dopo *Kick-Off* è sicuramente uno dei migliori. Giocato con gli amici è divertentissimo.

PIANO DELLE USCITE

C64	L18000	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

C64

Tecnicamente parlando, *World Cup '90* non è un brutto programma. Il sonoro è O.K. e la grafica "minimalista" è veloce e bene animata. Sicuramente si sarebbe potuto fare qualcosa per rendere più user-friendly il tutto, sia nelle selezioni in apertura che nel controllo dei giocatori, ma un po' di pratica risolve tutto. La cosa migliore è la velocità dell'azione, elevata senza tuttavia creare la confusione che contraddistingue alcuni giochi di questo genere. È bello vedere che anche gli italiani sanno produrre giochi validi...

GRAFICA	7	FATTORE QI	5	K-VOTO 774
AUDIO	8	FATTORE K	8	

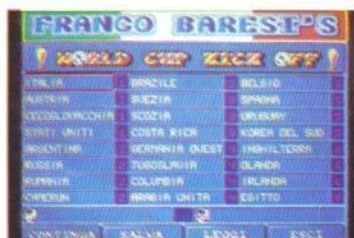
Calcio di grande animazione e giocabilità, *World Cup* manca un po' di schemi ma garantisce ore ed ore di frenesia 'mundial'.

FRANCO BARESI WORLD CUP KICK OFF

KICK OFF ormai è un classico come i Baci Perugina e in occasione delle feste comandate viene proposto in varie forme. Quando gli "ingredienti" di base sono giusti ci vuole poco per ottenere un buon prodotto. Così in occasione dei mondiali è stata sufficiente una piccola rispolveratina al menu iniziale, l'inserimento della squadre partecipanti al mondiale e voilà ecco nata la versione World Cup.

La versione italiana è resa più "appetitosa" dalla sponsorizzazione da parte del "Predatore delle aree perdute", come viene chiamato nelle sue appassionate radiocronache dal giornalista-tifoso Carlo Pelegatti il capitano del Milan Franco Baresi (per i ragazzi della curva: cantare Franco Baresi, c'è solo un Franco Baresi sull'aria di Guantanemera). La presenza del libero della nazionale per la versione italiana del gioco dei Campionati Mondiali della Anco si limita alla copertina, a una cartolina autografata e alla schermata iniziale. Per il resto *Franco Baresi World Cup Kick Off* non ha niente di particolare, se non la possibilità di giocare con l'azione di *Kick Off* i campionati del mondo. Ci sono alcune delle caratteristiche introdotte da *Extra Time* e, naturalmente le 24 squadre iscritte a Italia 90 sono inserite nei 6 gironi anche se prima di iniziare un campionato si può modificarne la composizione. Le partite vengono giocate girone per girone. Si può scegliere di controllare in qualsiasi momento una squadra oppure giocare una partita e poi lasciare la squadra "nelle mani del computer".

La REFLEX prepara il campo all'ANCO all'arrivo di *Kick Off 2* con la versione mundial del mitico *Kick Off*

Dopo la prima fase si qualificano le prime due squadre di ogni girone più altre quattro ripescate. Le altre fasi sono giocate a eliminazione diretta fino ad arrivare al momento della finalissima.

I gironi sono pronti. È il momento di iniziare il campionato del mondo.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L18000c/d	USCITO

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Non c'è molto da dire che già non si sappia. Rispetto ad altri giochi dedicati ai mondiali *World Cup Kick Off* non è molto curato nelle grafica e nelle varie presentazioni ma, cosa volete, con quella giocabilità tutto è perdonato e passa in secondo piano.

GRAFICA	8	FATTORE QI	3
AUDIO	6	FATTORE K	8

K-VOTO **899**

CURVA INTERESSE PREVISTO

La versione italiana di *Kick Off* per i mondiali coincide con la prima prestigiosa sponsorizzazione di un videogioco. Un'operazione di marketing non poteva essere più azzeccata. Dimenticare la giocabilità di *Kick Off* non è certo facile e tornare alle vecchie partite di 10 è una buona cosa dopo *Player Manager*. Un gioco che riuscirà ad accompagnarvi per tutta la durata dei mondiali ma che dopo l'indigestione di giugno, difficilmente rigiocherete.

ITALY 1990

La US GOLD riscatta la prestazione di quattro anni fa

SARA' destino, ma il gioco ufficiale dei Mondiali non è mai quello che si merita effettivamente il riconoscimento ufficiale.

Quest'anno il migliore è forse il gioco della US Gold, *Italy 1990*. Migliore tra quelli ispirati ai mondiali, cioè. Infatti, restiamo convinti che IL migliore gioco di calcio mai realizzato sia senza alcun dubbio *Kick Off* (in attesa di *Kick Off 2*). Punto a capo.

Quantomeno, la US Gold riscatta la brutta figura fatta quattro anni fa, quando il suo *World Cup Carnival* (raffazzonato all'ultimo minuto), gioco ufficiale del Mundial '86, si rivelò come uno dei più brutti giochi di calcio in assoluto.

Nella confezione di *Italy 1990* è inserito anche un libretto coloratissimo, intitolato "Scheda dei Mondiali", che contiene una mole impressionante di dati e informazioni su Italia '90: le "rose" delle 24 finaliste, gli stadi, i grandi calciatori del passato e quelli da seguire durante questi mondiali, nonché un quiz per coloro che si ritengono esperti di calcio.

Lo schermo del titolo - in cui figura lo stesso disegno della copertina - è ben disegnato ma non si capisce la presenza di Platini, visto che la Francia non si è qualificata per la fase finale!!! Avrebbe figurato meglio, al suo posto, un calciatore della squadra che eliminò proprio i transalpini: quella Jugoslavia che darà sicuramente del filo da torcere a chiunque.

Comunque, premendo il pulsante di fuoco si passa allo schermo delle opzioni, che consente di giocare una partita secca contro il computer o contro un amico e di impostare la durata dell'incontro che va dai 2 ai 45 minuti per tempo, ma ovviamente l'opzione più interessante è quella "World Cup" che vi permette di partecipare ad un campionato del mondo in piena regola.

Una serie di schermi vi permettono prima di scegliere la squadra che volete guidare, poi la formazione (schema e titolari) da schierare in campo. Quello che colpisce subito è la cura nei dettagli e la mole di ricerche che sta dietro *Italy 1990*. Di ciascuna delle 24 squadre finaliste sono raffigurate la bandiera, le maglie - sia da casa che da trasferta - e i valori totali di velocità, abilità, agonismo e potenza e poi indicati i 20 ("probabili" è specificato) giocatori - e infatti, nell'Italia, mancano Vierchowood e Schillaci tanto per fare un paio di nomi - ciascuno con i suoi bei valori di velocità, abilità, agonismo e potenza. In veste di allenatore dovete prima scegliere lo schema di gioco - 4-4-2, 4-3-3, ecc. - tra otto disponibili e poi scegliere i calciatori che scenderannno in campo. L'impostazione della formazione è di immediata comprensione ed è un punto a favore del gioco.

...e la palla rotola lentamente in rete, gol!!

Una volta cominciato il Mondiale, la successione delle partite è identica a quella del vero Campionato del Mondo. All'inizio e alla fine, un presentatore televisivo, in stile *TV Sports*, annuncia e commenta le partite, dando le date e gli stadi degli incontri esattamente come avverranno nella realtà.

La visuale della partita è dall'alto, ma non in perpendicolare come in *Kick Off*, ma a volo d'uccello, con i calciatori visti in figura intera come in *TV Sports Football*. La partita è giocabilissima e veloce. Si possono impostare azioni di gioco di una certa credibilità (anche se la mancanza di un radar che dia la disposizione dei propri compagni risulta fastidiosa), ma ci si ritrova a fare spesso azioni "coast to coast" con lo stesso calciatore più che trovarsi a condurre un'azione corale.

La ragione è che in *Italy 1990*, come in quasi tutti i programmi di calcio, la palla è attaccata al piede del calciatore come ad una calamita. E questo, come sanno tutti quelli che hanno giocato a pallone, non è reale. L'unico gioco che riconosce questa semplice ma essenziale verità è *Kick Off*, ed è questa una delle tante ragioni del fatto che è attualmente insuperabile.

Essendo i valori di ciascuna squadra basati sulle reali potenzialità delle squadre finaliste, l'avversario computer varia in abilità in base all'avversario del momento: sarà facile sconfiggere il Costarica, molto più difficile sconfiggere il Brasile.

Dopo un campionato vinto con gli Azzurri (che sono considerati, bontà dei programmatori, tra i favoriti e hanno di conseguenza valori alti), tanto per godersi la possibilità di immedesimazione, vi consigliamo di provare a vincere alla guida del Camerun. Quella sì che sarebbe una vera soddisfazione! Nel complesso, *Italy 1990* è un ottimo "simulatore di Mondiale" - ci sono tutti gli "accessori" che si possono desiderare - e ve lo consigliamo se volete rivivere l'evento sportivo dell'anno - ma come simulatore di calcio non ha la minima possibilità di contrastare il dominio territoriale di *Kick Off*. Una volta finito il Mondiale, siamo certi che ritirerete fuori il disco di *Kick Off* (o una delle sue innumerevoli incarnazioni) se non addirittura il nuovo *Kick Off 2*.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO
C64/128	L29000 c/d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

AMIGA

La grafica e l'animazione sono ottime. La presentazione - con le maglie disegnate, i nomi dei veri calciatori, il presentatore televisivo - contribuisce ad immedesimarsi nel gioco e a ricreare l'atmosfera da Mondiale. La musica è OK (ma l'ascolta qualcuno?) e gli effetti sonori buoni. La giocabilità è abbastanza buona e i comandi fanno quello che gli si ordina di fare senza fare bizze.

GRAFICA	8	FATTORE QI	3
AUDIO	7	FATTORE K	8

K-VOTO **855**

CURVA INTERESSE PREVISTO

La presentazione catturerà subito gli appassionati calcio (elettronico e non). Vi tufferete nel gioco fin dal primo momento, grazie alla semplicità di impostazione delle numerose opzioni di gioco, e giocherete tutto d'un fiato il vostro primo Mondiale. Al secondo, già vi verrà la voglia di scegliere una squadra minore alla ricerca di qualcosa di più impegnativo. Si sente, purtroppo, la mancanza di un'opzione Mondiale multi-giocatore: non è infatti possibile organizzare un torneo con più amici. Per lo meno c'è la possibilità di giocarsi una partita secca in due. Una volta che avrete vinto il Mondiale alla guida degli Emirati Arabi, però, non avrà più senso giocarlo e lo metterete via in attesa dell'uscita di *Kick Off 2*.

COME molti sapranno l'esclusiva per il gioco ufficiale di Italia '90 se l'è aggiudicato la Virgin/Mastertronic. Ad ogni modo non bisogna farsi ingannare dal titolo. *World Cup Soccer, Italia '90* della Virgin non è altro che la riedizione in veste mondiale del già visto *Rick Davis's World Trophy Soccer*. Prima dell'inizio del torneo vero e proprio viene offerta la possibilità di selezionare il numero dei giocatori (uno o due), la durata di una partita, il livello di difficoltà, la nazionale con la quale si desidera scendere in campo, ed il volume degli effetti sonori. Sul rettangolo verde si affrontano due squadre composte da sei giocatori più il portiere. La vista durante la maggior parte dell'azione è a "volo d'uccello", e la porzione di campo inquadrata è pari a circa un terzo dell'estensione totale. Il calciatore controllato dal giocatore è indicato da una freccia. Premere il bottone del joystick mentre si è in possesso di palla significa calciarla nella direzione verso la quale siè voltati (non c'è differenza tra tiri in porta e passaggi), mentre premerlo quando si sta giocando in difesa può avere due effetti. Se il giocatore si trova vicino alla palla cercherà di impadronirsene con un tackle, in caso contrario il controllo si sposterà al giocatore in quel momento più vicino alla palla. Quando un giocatore arriva davanti al portiere la schermata cambia mostrando un "testa a testa" visto dalle spalle del portiere se si gioca in difesa e dalle spalle del giocatore se si gioca in attacco. A questo punto è solo questione di piazzare bene la palla o di balzare al momento e nella direzione giusti per pararla. Non è più possibile contrastare un giocatore una volta che questi si trova davanti alla porta, e questo è quantomeno irrealistico.

Effettuare un tackle nel momento sbagliato significa mandare al tappeto l'avversario, con possibili

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

WORLD CUP SOCCER, ITALIA '90

La VIRGIN si tuffa nel mondiale

AMIGA

La grafica è la prima cosa che colpisce. Il sonoro al contrario non è eccezionale e il rumoreggiare della folla che accompagna la partita diventa presto monotono, anche se la voce digitalizzata dell'arbitro che sottolinea le interruzioni del gioco è una delle migliori che io abbia sentito. Quello che era un discreto gioco arcade perde gran parte del suo smalto nella versione da casa. Esiste anche la versione che gira senza l'espansione.

GRAFICA	8	FATTORE QI	3	K-VOTO
AUDIO	6	FATTORE K	6	701

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO

Ogni tiro in porta fa cambiare la prospettiva.

conseguenze funeste visto che infortuni ed espulsioni sono all'ordine del giorno. Si tratta però di un sistema ben strano di allontanare dal campo i giocatori, visto che dopo ogni goal infortunati ed espulsi si ripresentano regolarmente in campo.

World Cup Soccer ha tutte le caratteristiche di un gioco del calcio visto secondo la concezione americana: veloce, con molta azione e scarsa strategia. In realtà il gioco tradisce le sue origini arcade, ed è lontano dal realismo e dal coinvolgimento di *Kick Off*. Dal gioco ufficiale di Italia '90 ci aspettavamo qualcosa di più.

AFFARI MONDIALI

Ieri, il gioco ufficiale dei mondiali messicani, *World Cup Carnival* della US Gold, non era il migliore tra quelli ispirati al mondiale. Oggi, il gioco ufficiale dei mondiali italiani, *World Cup Soccer Italia '90* della Virgin, non è il migliore tra quelli ispirati al mondiale. La cosa probabilmente non farebbe notizia, se non fosse che, curiosamente, entrambi i giochi hanno una storia simile (e forse è proprio questa la ragione della loro non eccelsa "prestazione"): sono tutti e due "riconversioni" dell' ultimo momento di giochi già esistenti. *World Cup Carnival* era in realtà un vecchio gioco della Artic acquistato in gran fretta dopo che - raccontò al tempo la US Gold - fu piantata in asso dai programmatori incaricati di realizzarlo. La Virgin invece ha dato un nuovo titolo ad un gioco, *Rick Davis' s World Trophy Soccer*, realizzato negli USA dalla sua consociata Melbourne House.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il gioco è colorato e impadronirsi del sistema di comandi è cosa di pochi secondi. Il computer si rivela un osso duro anche ai livelli più bassi, ma un po' di allenamento è sufficiente per farsi strada verso la Coppa del Mondo. Se cercavate IL GIOCO che riuscisse a ricreare l'atmosfera mundial siete sulla cattiva strada. La Virgin ha fatto poco per adattare il suo gioco di calcio made in USA ai mondiali ma ha fatto molto per migliorare il bilancio del COL.

NUOVE VERSIONI

K VI TIENE AGGIORNATI SULLE ULTIME VERSIONI PER IL VOSTRO COMPUTER

PC

BLOOD MONEY

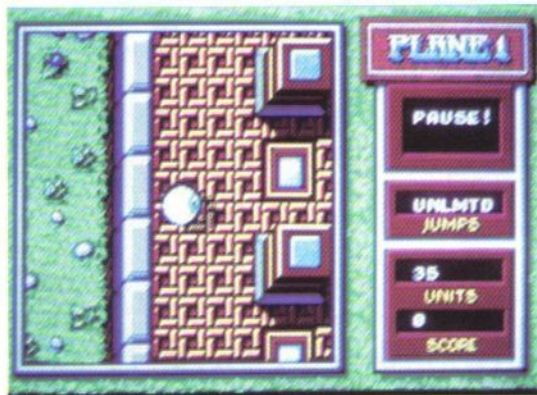
Psygnosis; L39000d; Versione Amiga recensita su K 8; K VOTO 732

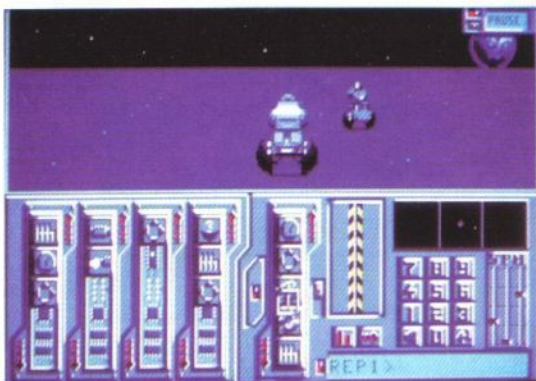
La più recente versione del potente sparatutto della DMA (quelli di *Menace*). In questo safari spaziale ci sono quattro mondi alieni da conquistare, abitati da bestiacce

che si trasformano in denaro utile per comprare le armi addizionali. Divertente, ma terribilmente difficile. Questa versione è compatibile con i modi CGA e VGA, e rende bene su entrambe le schede.

K-VOTO: 700

MIND-ROLL

Epyx; prezzo nc; Versione C64 (Quedex); K VOTO 934

Pubblicato inizialmente dalla Thalamus per il C-64 sotto il nome di *Quedex*, è stato uno dei giochi più originali del 1987. L'idea è di dirigere una sfera rotolante lungo dieci livelli, ognuno dei quali presenta scopi e ostacoli differenti. Il gioco è piuttosto coinvolgente, ma le versioni a 16-bit non offrono molto di più di quelle originali a 8-bit. Oggi sono in circolazione giochi di questo genere molto migliori, come *Rock 'n' Roll* della Rainbow Arts. Compatibile con le schede Tandy, CGA, Hercules ed EGA.

K-VOTO: 890

DARK CENTURY

Titus; L39000d; Versione ST recensita su K 17; K VOTO 679

Una simulazione di carri armati futuribili ambientata su di un pianeta-prigione. Il giocatore interpreta un secondino incaricato di bloccare i prigionieri fuggiti a bordo di veicoli corazzati. Ulteriore profondità viene dalla possibilità di preprogrammare i movimenti di una intera squadriglia di carri. Disponibile per CGA ed EGA.

K-VOTO: 680

AMIGA

MIND-ROLL

Epyx; prezzo nc; Versione C64 (Quedex); K VOTO 934

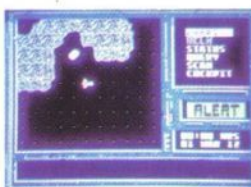
La versione per Amiga del rompicapo per C64 della Thalamus. Vedi la versione PC per ulteriori commenti.

K-VOTO: 890

688 ATTACK SUB

Electronic Arts; L4ç000d; Versione PC recensita su K 8; K VOTO 847

Una superba simulazione di sottomarino nucleare che può vantarsi di grafica e sonoro eccezionali oltre che di un'atmosfera che riproduce realisticamente quella delle moderne battaglie navali. La grafica di questa versione riesce a superare quella presente sul PC rendendolo un acquisto indispensabile per gli amanti delle simulazioni.

K-VOTO: 860

SPACE ROGUE

Origin; L49000d; Versione PC recensita su K 13; K VOTO 765

Un simulatore spaziale con adventure con strategia nello stile Origin. Come tutte le conversioni di questa società, anche questa è identica sotto tutti gli aspetti alla versione PC. Se vi piacciono i giochi con molta profondità adorerete questo titolo.

K-VOTO 765

PLAYER MANAGER

Anco; L39000d; Versione ST recensita su K 16; K VOTO 920

Kick Off è stato considerato come la simulazione calcistica più giocabile di tutti i tempi, e ora *Player Manager* tenta di inserirvi elementi strategici lasciando intatta la giocabilità originale. E ci riesce magnificamente.

È forse la prima volta che in un programma "mangeriale" tutti quei numerini relativi a resistenza,

abilità nel tiro, ecc. dei calciatori hanno un vero significato. Infatti se la resistenza di un calciatore scende a zero, quando giocherete la partita lo vedrete trascinarsi per il campo come se avesse i crampi.

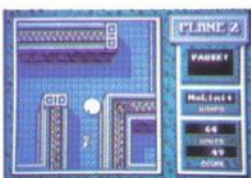
Durante la partita potete interpretare due ruoli: o "tutti i calciatori", cioè essere sempre il giocatore che controlla la palla, o "un solo calciatore" e giocare soltanto quel ruolo. Non passate più la palla a destra e manca guidando la manovra corale, ma ne fate parte per 1/11 col computer che controlla il gioco della squadra per voi. È una cosa strana , da gioco di ruolo in un certo senso.

L'aspetto estetico, l'animazione e il sonoro sono praticamente identici a quelli della versione per Atari ST. Da acquistare a scatola chiusa.

K-VOTO 930

TOWER OF BABEL

Microprose; L59000d; Versione ST recensita su K 15; K VOTO 930

Un incredibile rompicapo tridimensionale di Pete Cook, l'autore di

Tau Ceti. Aiutate i ragni-robot zantoriani a fuggire dalle torri shiraniane risolvendo i problemi di ogni livello. È tutta strategia, quindi non piacerà agli amanti dell'azione. Se vi piace usare la vecchia materia grigia ve ne potreste innamorare.
K-VOTO 935

FIRST CONTACT

Microprose; L59000d
Un gioco d'azione e strategia ambientato in un centro di comunicazione intergalattico invaso da alieni. Bisogna coordinare una squadra di droidi per contrattaccare gli extraterrestri. *First Contact* richiede una buona combinazione di riflessi e tattica che lo rende piuttosto accessibile mantenendolo tuttavia abbastanza longevo.
K-VOTO: 810

ATARI ST

SPACE ACE

Empire; L99000d; Versione Amiga recensita su K 14; K VOTO 595
Un cartone animato in cui tutto quel che serve per proseguire la visione sono riflessi rapidissimi. Tutte le animazioni sono ottime (e usano un nuovo modo a 4096 colori per emulare completamente

l'Amiga), ma la giocabilità è pari a zero.
K-VOTO 720

MANCHESTER UNITED

Krisalis; L39000d; Versione Amiga recensita su K 17; K VOTO 845
Una simulazione calcistica manageriale con un gioco arcade. La presentazione è superba, con un sacco di icone animate e cose simili (anche se tendono a rallentare l'azione). A differenza di *Player Manager* il gioco vanta una visuale laterale del campo in stile *Match Day*. Non fluidissimo quanto sull'A-

miga.
K-VOTO 800

GHOSTS 'N' GOBLINS

Capcom/Elite; L29000d
Questo vecchio successo delle sale giochi fu il primo a presentare il simpatico cavaliere della Capcom che è apparso più recentemente in *Ghouls 'n' Ghosts*. Il gioco è un misto di piattaforme e sparatutto piuttosto normale, caratterizzato da un'immensa giocabilità e da

una grafica piacevole. La Elite ottenne un grande successo con le versioni a 8-bit, e finalmente ne è uscita la versione per i 16-bit. Il gioco su ST è bello da vedere e da giocare ma il sonoro è pessimo.
K-VOTO 790

STRYX

Psyclapse; L39000d; Versione Amiga recensita su K 16;

K VOTO 790
Una impressionante avventura dinamica multilivello che è stata progettata con sprite deliberatamente piccoli per ottenere un'ampia area di gioco. Questa versione è praticamente identica a quella per Amiga e ugualmente divertente.
K-VOTO 790

ARCHIMEDES

TRIVIAL PURSUIT

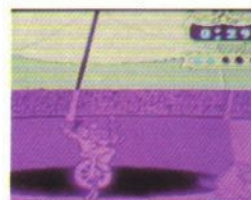
Domark; L40000; Versione Amiga K VOTO 614
L'ultima versione di un *board ga-*

me ad unirsi al catalogo della Domark. Come le precedenti versioni per 16-bit, il gioco per Archimedes fa buon uso delle animazioni e del sonoro per insaporire le domande. Un buon sostituto del gioco reale (soprattutto se si gioca da soli) anche se è facile barare.
K-VOTO: 700

ZX SPECTRUM

FIENDISH FREDDIE'S BIG TOP OF FUN

Mindscape; L18000c; Versione Amiga recensita su K 16; K VOTO 775
Le versioni a 16-bit di questo gioco circense hanno avuto successo perché i programmatori avevano la possibilità di utilizzare notevoli potenze audiovisuali per otte-

nere i più buffi effetti. Questo è un tentativo coraggioso di replicare le stesse cose su Spectrum, ma sfortunatamente con due colori e un cicalino non si riesce ad ottenere molto.
K-VOTO 500

C64

E-MOTION

US Gold; L18000 c/d; Versioni ST, Spectrum, PC e Amiga recensite su K 17; K VOTO rispettivamente 880, 825, 850 e 890
E-Motion è uno dei giochi più originali della US Gold. L'idea è di controllare una sfera mandandola a sbattere contro altre sfere facendole scontrare l'un l'altra neutralizzandole. Questa versione possiede una grafica piuttosto strana, ma si gioca bene.
K-VOTO: 830

Via San Michele 3 - 21052 Busto A. (VA)

Tel. 0331/620430

== INTERSOUND MDO ==
Interfaccia sonora
per PC e Comp.
L. 65000

Tutte le ultime novita' software e hardware per

ATARI 2600

SEGA

I PREZZI POSSONO ESSERE SOGGETTI A VARIAZIONI

Per ordinare basta una telefonata, pagherete in contrassegno al postino

Prezzi IVA compresa

AMIGA 500 --------> L.790000
AMIGA 500 APPETIZER L.820000
AMIGA 500 BATMAN -> L.850000
AMIGA 2000 ----------------> L.1750000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO ---> L.2700000
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC ---> L.2600000
* 2000 serie desk monitor incluso *
* Garanzia Commodore Italiana *

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
ASTERIX OPERATION....	45000	45000	
BLOOD MONEY	59000	39000	
BLUE ANGELS	45000	45000	45000
BUDOKAN	49000	59000	
CASTLE MASTER	29000	29000	29000
CHAMPIONS OF KRYNN	69000	69000	
COLONEL'S BEQUEST	89000	89000	89000
DAMA SIMULATOR	45000	45000	39000
DEFENDERS OF EARTH	29000		29000
DRAGON'S BREATH	49000	59000	49000
DRAGON'S LAIR	99000	99000	
DRAKKHEN	59000	59000	59000
E-MOTION	25000	39000	39000
ESCAPE FROM PLANET...	25000	29000	29000
EUROPEAN SPACE SIM.	69000	69000	
F-16 COMBAT PILOT	59000	59000	59000
F-29 RETALIATOR	49000	59000	49000
FERRARI FORMULA 1	39000	45000	39000
FULL METAL PLANET	39000	39000	39000
G.P. TENNIS MANAGER	39000	39000	39000
GRAVITY	49000	59000	49000
HARPOON	69000	79000	69000
ITALY 1990	29000	29000	29000
IVANHOE	49000		49000
KID GLOVES	49000		49000
KLAX	25000	25000	29000
KRIPTON EGG	39000		39000
LEISURE SUIT LARRY I		49000	
LEISURE SUIT LARRY II	69000	59000	
LEISURE SUIT LARRY III	69000	99000	
LHX ATTACK CHOPPER		99000	
LOST PATROL	29000		39000
MANCHESTER UNITED	39000	39000	39000
MIDWINTER	69000	69000	69000
PARIS DAKAR 90	39000	39000	39000
PIPE MANIA	39000	45000	39000
SHERMAN M4	25000	29000	29000
SIM CITY	59000	59000	59000
SKIDOO	39000	39000	39000
SPACE HARRIER		29000	29000
SPACE HARRIER II	29000		29000
STARFLIGHT	39000	45000	39000
STRIDER	18000	29000	29000
STUNT CAR RACER	49000	59000	49000
SWORD OF SAMURAI	59000	59000	59000
TANK M1 ABRAMS		69000	
THE BASKET MANAGER	39000	39000	39000
THE HOUND OF SHADOW	45000	49000	45000
XENON II	49000	49000	49000
ZOMBI	39000		39000

BMC-CORDLESS MOUSE

Il Mouse Senza Coda
A Raggi Infrarossi

Disponibile per
Amiga Atari ST
MS-DOS e Macintosh

L.280000

*** SIERRA LIBRI AIUTO ***

Kings Quest I	Heros Quest
Kings Quest II	Police Quest I
Kings Quest III	Police Quest II
Kings Quest IV	Space Quest I
Leisure Suit L. I	Space Quest II
Leisure Suit L. II	Space Quest III
Leisure Suit L. III	Black Cauldron
Colonels Bequest	Manhunter N.Y.

*** L.25000 Cad. ***

=== **ANTEPRIMA** ===

AD LIB MUSIC CARD

SHEDA MUSICALE
PER IBM E COMPATIBILI
11 SUONI CONTEMPORANEI
SUPPORTA CENTINAIA DI
VIDEOGIOCHI

INCLUSO PROGRAMMA
JUKE BOX

MANUALE IN ITALIANO

DISPONIBILE SOFTWARE
PROFESSIONALE

L. 379000

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
688 SUBMARINE ATTACK	45000	49000	
A-10 TANK KILLER		69000	
BRUCE LEE LIVES		49000	
CARTOONERS		99000	
CHESS PLAYER 2150		59000	
CLOUD KINGDOMS	49000	49000	49000
CODE-NAME: ICEMAN		79000	
CONQUESTS OF CAMELOT		79000	
DAN DARE III	29000	29000	
DIE HARD		49000	
DRAGON WARS		69000	
DRAGON'S LAIR II	99000		
DRAGONS OF FLAME	59000	59000	
EMANUELLE	29000	29000	
ENCHANED DELUXE PAINT 2		320000	
ESCAPE FROM HELL		69000	
F.BARESI W.CUP KICK OFF	25000		39000
FACE OFF!		59000	
GHOST'N GOBLIN		29000	
GOLD OF THE AMERICA	69000	69000	
GRAND SLAM BRIDGE		45000	
HAMMERFIST	49000		
HARD BALL II		39000	
HARLEY-DAVIDSON		49000	
INDIANAPOLIS 500		45000	
INFESTATION	39000		39000
KEEF THE THIEF	59000	59000	
KICK OFF 2	39000	39000	39000
KRYSTAL	69000	59000	69000
MECHWARRIOR		59000	
NINJA SPIRIT	49000		49000
PHOTON PAINT 2.0 ITAL.	99000		
POP UP		45000	
POPULOUS	45000	39000	
POWERBOAT	39000	49000	
POWERDROME		49000	
ROCKSTAR ATE MY HAMSTER	15000		
SAFARI GUNS	39000	39000	
SLY SPY SECRET AGENT	29000		39000
SORCERIAN		79000	
STAR TREK V		49000	
STARFLIGHT II		69000	
STRYX	29000	49000	29000
SYLPHEED		59000	
TOOBIN	29000	29000	29000
TOWER OF BABEL	59000		59000
TURRICAN	39000		
ULTIMA VI		59000	
VIETNAM GUNBOAT		59000	
WARHEAD	49000		49000

http://speccy.altervista.org/

LA GUIDA DEFINITIVA A *DUNGEON MASTER* *(Ultima parte)*

Esultate, *fan* di *Dungeon Master*: eccoci giunti alla terza e ultima parte della nostra mega-guida, che vi condurrà dal nono al quattordicesimo livello. Ora non avrete più scuse per non completarlo!

LIVELLO 9

Oggetti sparsi in questo livello: *Storm Ring, Pendant Feral, Green Magic Box, Blue Magic Box, Rope, 2 Chest, Corbamite, Flask, 2 Torch, 1 Skeleton Key, Green Gem.*

"**When is rock not rock**" - un passo a sinistra e passate attraverso il muro. È una buona idea (come tutte le mie idee, del resto...) lasciare un oggetto superfluo per evidenziare questa posizione, in modo da poterci tornare in caso di difficoltà. Girando a sinistra, arriverete in **una stanza, dopo un cancello**: cercate il pulsante nella parete a sinistra per trovare una stanza segreta.

Andando a destra, **dopo il muro "finto"**, c'è un campo invisibile che vi fa compiere una rotazione di 180 gradi e potrebbe confondervi le idee, per cui non correte troppo.

Superato l'ennesimo cancello, tenetevi sulla sinistra per cercare un pulsante che rivelerà una **stanza segreta**.

Bisogna ignorare il cancello successivo, che conduce a una rampa di scale che scendono a una **stanza vuota**.

Invece, quando troverete **un cancello bloccato che racchiude un forziere**, azionate la leva a destra. Questa aprirà una botola sotto il forziere, che andrà a cadere nella stanza suddetta. Una volta richiusa la botola, esplorate il corridoio a destra cercando **un'altra rampa di scale**: salite e troverete una botola, che è proprio sopra al passaggio dietro il cancello apparentemente insuperabile. Cercate (e premete) un pulsante prima di lasciarvi cadere.

"**What is underfoot is soon overhead**" - ci sono tre pulsanti per lato nel corridoio che vi aspetta. Come muovete un passo su uno di essi, viene lanciata una *Fireball*. Dovete posizionare un oggetto su ciascun pulsante, muovendovi rapidamente per evitare le *Fireball* (basta farlo su un solo lato).

Ci sono due uscite sull'altro lato dei pulsanti. Il passaggio a sinistra porta attraverso una serie di passaggi e di stanze in fondo alla quale si trova una stanza segreta apribile con il solito pulsante.

"**Lighter than air**" - la *Corbamite* non pesa niente, utilizzatela per aprire il cancello, mettendola nella nicchia.

Nell'**ultima stanza** protetta da un cancello si trova un importantissimo oggetto.

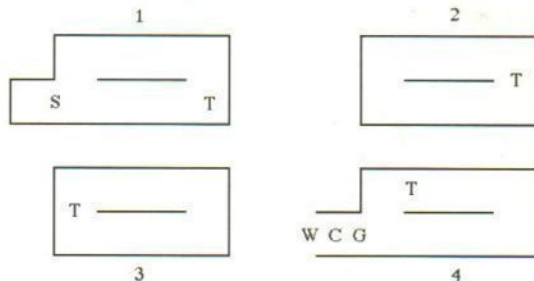
LIVELLO 10

Cose da trovare: *2 Key of B, 1 Hard Cleave, Shield of Lyte, Armet, 2 FUL Bomb, Speed Bow, Water Flask, Moonstone, Boots of Speed, Torso Plate, Leg Plate, Magnifier, Foot plate.*

"**Beware my twisted humour, the deceiver, the snake**" - il gruppo deve serpeggiare tra le colonne, prima verso l'estrema sinistra, poi a destra, sinistra e poi ancora a destra, trovando un'apertura a sinistra.

Non importa quale dei **due passaggi** decidiate di percorrere - aprendolo con la *Key of B* - in quanto terminano entrambi nello stesso punto. Controllate gli oggetti lasciati da chi eliminate, per trovare una seconda *Key of B* per uscire.

"**Zooooom**" - Appena vi muovete sulla prima piattaforma, verrete trasportati in giro per la stanza, finché non riuscirete a scendere nel passaggio posto dalla parte opposta. È richiesto un perfetto tempismo per saltare da una pedana all'altra. In mezzo alla stanza c'è uno spazio con un trasportatore: se decidete di fermarvi sullo spazio, fate attenzione a non entrare nel trasportatore, che vi porterebbe all'inizio del livello.

Il cancello successivo protegge una **stanza di forma irregolare**: se premete il pulsante posto subito dopo il cancello verranno liberati i mostri imprigionati ai lati della stanza. Camminando invece dritti per la vostra strada incontrerete un gruppo di mostri che fanno la guardia a un pulsante che apre un corridoio segreto sulla destra.

Appena **lasciate la stanza**, i mostri vengono liberati. Mentre camminate lungo il corridoio, troverete sulla sinistra una stanza chiusa da un cancello: entrate e cercate un pulsante per rivelare l'ennesimo **passaggio segreto**. Si può tornare in questa stanza da un punto più avanzato del livello, per mezzo di un trasportatore.

Un mostro, una volta eliminato, lascerà cadere una *Skeleton Key*, quindi ricordatevi di perquisire le salme.

Ci sono **due stanze segrete** da trovare nei corridoi seguenti, perciò controllate i muri e il passaggio precedente dopo aver premuto i pulsanti, che non sembrano avere alcun effetto.

Arriverete presto a **due cancelli** messi quasi fianco a fianco: questi dovrebbero essere chiusi per permettervi di pianificare la vostra avanzata e, se minacciati, fungere da rifugi da cui combattere.

Più avanti troverete **altri due cancelli**, un po' più separati degli altri due, che devono essere chiusi come i precedenti. Troverete inoltre **una stanza con un pulsante marrone** sul muro. Questo, se azionato, vi porterà nella stanza menzionata prima. (Può essere utile se siete intrappolati dagli avversari).

LIVELLO 11

Cose da cercare in questo livello: *Fury, Diamond Edge, 2 Poison Dart, Staff, Sabre, Morning Star, Boots of Speed, Foot Plate, Plate of Lyte, Greave of Lyte, Poleyn of Lyte, Ven Potion, 2 FUL Bomb, 2 Green Magic Box, 1 Skeleton Key, 2 Cross Key, 1 Ruby Key, 1 Chest.*

Appena entrerete in questo livello, vi troverete ad affrontare **una stanza rettangolare** con un passaggio. Ci sono quattro di queste stanze, e un trasportatore invisibile vi sposterà da una all'altra.

Fig. 1

La Figura 1 mostra i Trasportatori (**T**), una rampa di scale (**S**), un cancello (**G**) e il forziere (**C**).

La (**W**) evidenzia la posizione del pannello segreto che bisogna rimuovere per uscire. Mentre gironzolate, dovreste trovare una chiave per aprire il cancello della stanza 4. Questo cancello non si aprirà subito, quindi indietreggiate di un passo e aspettate un momento. Aprite il forziere e prendete la chiave, che deve essere utilizzata nella serratura sul muro di una stanza per aprire il pannello e permettervi di uscire. Quando alla fine uscirete da queste stanze, percorrete il corridoio a destra e superate il cancello.

Ora siete in un **passaggio con molti buchi** sulle pareti; al suo termine troverete un oggetto molto utile. Quando raccoglierete questo ogget-

to il corridoio si riempirà di gas velenoso, quindi fate rifornimento di *VI potion* e aspettate che il gas si sia dissolto ingozzandovi di pozioni.

Una volta **superato il gas**, recuperate le forze, perché il successivo passo che farete farà uscire altro gas e due *Poison Dart*. Per altri due passi vi capiterà la stessa cosa, quindi siate pazienti, aspettate che il gas si dissolva completamente e potrete superare anche questo ostacolo.

Cercate un'arma oltre il cancello successivo.

Più avanti, mentre esplorate, arriverete ad un breve corridoio dietro a una curva verso destra e un altro passaggio sulla sinistra. Tornate dietro l'angolo e aspettate un istante: si aprirà un pannello sulla destra, dietro cui è celato un pulsante: premetelo per ottenere una *Skeleton Key*.

Dopo troverete un cancello, dietro cui ce ne sono altri tre: la *Cross Key* che è sul pavimento ne può aprire solo uno, anche se tutti e tre conducono allo stesso punto. Avete bisogno di tutte le *Copper coin* che troverete, quindi fate molta attenzione (il corridoio centrale sembra essere il più semplice).

Una volta usciti dal corridoio scelto, troverete sulla estrema destra un cancello. Cercate attentamente nei passaggi che incontrerete e troverete un pulsante che apre una stanza segreta.

Più avanti arriverete a una **coppia di cancelli**: oltre questi c'è una strada a sinistra che conduce, oltre un successivo cancello, al pannello in cui potrete usare la *Skeleton Key*.

"**Enlarge my view**" - Utilizzate il *Magnifier* per aprire un pannello segreto, poi salite sulla pedana per trovare la *Ruby Key*.

Alla fine del **corridoio con i due cancelli**, c'è una stanza con 7 fessure per monete. Le *Copper Coin*, inserite nelle fessure, aprono sette nicchie, tutte contenenti oggetti utili:

(fate riferimento alla figura 2)

1) *VEN potion*
2) *FUL bomb*
3) *Green Magic box, FUL bomb*
4) *2 Copper coin*
5) *Cross Key*
6) Forziere contenente cibo
7) *Green Magic box*

Aprite il (**4**) per ottenere 1 *Copper Coin* in più. Se non avete abbastanza monete, aprite il (**5**) e tornate indietro a esplorare un altro corridoio, utilizzando la *Cross Key* per aprire un cancello tra i due rimasti chiusi.

Fig. 2

LIVELLO 12

Oggetti da trovare: *Greave of Darc, Shield of Darc, Plate of Darc, Poleyn of Darc, Helm of Darc, Helm of Lyte, Morning Star, Slayer, Snake Staff, 2 FUL Bomb, VEN Potion, Boots of Speed, 1 Torch, Master Key, Emerald Key, Topaz Key, Skeleton Key.*

Alla fine del **primo corridoio**, c'è una grande stanza, in cui si trovano molti trabocchetti che si aprono o si chiudono con una pedana posta a due passi a destra dall'entrata. Potrete vedere una linea nera spezzata quando una botola è aperta.

Prendendo la strada a destra, incontrerete un **cancello** che necessita di una chiave per essere aperto. Quindi tenetevi sulla sinistra e troverete **una stanza di dimensioni ridotte**: premete il grande pulsante nella nicchia sul muro di sinistra e tornate nella stanza delle botole.

Passate ora per l'**altra uscita**, ignorate il cancello sulla destra ed entrate in una stanza più grande. Nel mezzo di questa stanza ce n'è un'altra molto piccola contenente una chiave. Prendetela e tornate al **cancello** che avete superato e che necessitava di una chiave. Dopo aver

aperto il cancello, i mostri imprigionati al suo interno devono essere tutti eliminati per poter trovare una chiave (è consigliato farli cadere in qualche botola della stanza iniziale, anche se poi dovrete scendere con una corda o lasciarvi cadere per prendere la chiave).

LIVELLO 14

Oggetti che vi aspettano in questo livello: *Square Key*, *Eye of Time*, *Calista*, diverse monete, *Blue Gem*, *Green Gem*.

Utilizzate la *Winged Key* per entrare nel *Dragon Level*. Si chiama così perché è protetto solo da un *Dragon*, che però è il mostro più resistente e intelligente dell'intero *Dungeon*.

Percorrete il **corridoio** fino a trovare una leva che, azionata, apre un pannello per raggiungere la stanza controllata dal *Dragon*.

Appena entrati, troverete un **mucchio di cenere** (che non è per niente rassicurante!) sotto cui c'è la *Square Key*. Muovetevi molto attentamente verso la sinistra della stanza, dove c'è una porta da aprire con la chiave appena trovata.

Vicino alla porta sono sparpagliati alcuni oggetti, di cui uno in particolare (l'*Eye of Time*) si rivelerà sicuramente utile.

Oltrepassate la porta. Di fronte a voi c'è la *Power Gem*, imprigionata da un campo che deve essere eliminato: Utilizzate uno *ZO KATH RA Spell* per liberarla: unitela al *Firestaff*: Complimenti! Avete appena creato l'arma più potente di tutto il *Dungeon*!!!

La **porta a sinistra** si può aprire inserendo una moneta d'argento: anche se la stanza contiene solo un *Altar of Rebirth*, può essere utile per aggirare il *Dragon*.

Scoprirete che la rampa di scale che avete usato è stata chiusa: dovrete passare per quella posta dall'altra parte della *Dragon Room*, che vi porterà al livello 13.

LIVELLO 13

Cose da trovarsi: *The Hellion*, *Flamitt*

Siete vicini alla conclusione dell'avventura. Innanzitutto dovete eliminare demoni e mostri vari. **Il passaggio** da cui provenite non può essere percorso da nessun mostro, neanche dal *Lord of Chaos*, quindi potete usare gli *spell* per eliminarli (in particolare, i *Fire Elemental* devono essere colpiti più volte dal *Firestaff*).

Il posto migliore in cui incastrare il *Lord of Chaos* è il **corridoio in fondo a sinistra**.

Quando (e se!!!) riuscirete a eliminarlo, sarete ricompensati da un impressionante sequenza finale.

BUONA FORTUNA !!!

Beh questa è proprio la fine: siamo sicuri che la K-Guida a *Dungeon Master* ha interessato molte persone che lo avranno riscoperto.

Arrivederci alla K-soluzione, in via di completamento, di *Chaos Strikes Back*!

L'ULTIMA AGGIUNTA ALLA GUIDA PER DUNGEON MASTER (E CHAOS STRIKES BACK...)

"Perché chi trova una *(Cursed) Armour*," dice un nostro lettore "lasciata dai *Chaos Knight* quando passano a miglior (si fa per dire) vita, urla e fugge? Se equipaggerete i vostri personaggi con queste armature, gli stessi *Chaos Knight* vi faranno poco o niente, i *Worm* diventeranno delle barzellette da eliminare, e i *Rock Monster* si romperanno i denti su di esse! (Non per niente sono armature da cavalieri!)

SWITCHBLADE

Una volta che si è composta la parola "SWITCHBLADE" nello schermo di presentazione, fate come segue:
Ci sono cinque livelli. Per cominciare da quello preferito, tenete premuto il numero corrispondente e il pulsante di fuoco, e vi apparirete istantaneamente. (Se non funziona la prima volta, premete "ESC" e riprovate).

BATMAN THE MOVIE - AMSTRAD CPC

Se volete saltare di livello in livello, tutto quello che dovete fare è tenere contemporaneamente premuti i tasti che formano il nome "ED209" (il "cattivo" di *Robocop*) mentre giocate - e voilà, il gioco è fatto!

BATTLE SQUADRON

Una volta iniziata una partita, scrivete "CASTOR" e non verrete disturbati dai nemici. Ora potete premere i tasti funzione da F1 a F10 per scegliere il tipo e la potenza delle armi.

NINJA WARRIORS

Quelli della The Sales Curve hanno pensato a farci ridere un po' inserendo alcuni "effetti speciali" attivabili con alcune frasi. Solo per i possessori di Amiga: premete CAPS LOCK, inserite la frase scelta e ripremete CAPS LOCK.

THE TERMINATOR - Le parti del ninja esplodono quando siete eliminati.
MONTY PYTHON - i nemici arrivano voltandovi la schiena.
SKIPPY - gli avversari saltellano.
A SMALL STEP FOR A MAN - Gravità lunare. Saltando i nemici si sparirà oltre la cima dello schermo
STEVE AUSTIN - Premendo "S" mentre giocate, si attiverà e disattiverà la "slow motion" del telefilm!

Solo per gli utenti di ST - Tenete premuto ALTERNATE mentre inserite le frasi:

CASABLANCA - Schermo in bianco e nero.
GENESIS OF THE DALEKS - Schermo in negativo.
THE TERMINATOR, *MONTY PYTHON*, *SKIPPY*, e *A SMALLSTEP FOR A MAN* (*SMALL* e *STEP* non devono essere separati)- come sopra.
EAT TO THE BEAT - Premendo "Q" si ha lo stesso effetto di *STEVE AUSTIN* su AMIGA.

PASSWORD PER NEVERMIND

Bloccati da qualche livello di *Never Mind*? Beh, non preoccupatevi, perché Pierpaolo Oriani di Brugherio (MI) può darvi una mano.

Le password sono composte da sei lettere, e avrete notato che alcuni gruppi di lettere si ripetono. Ora, per non fare confusione, chiameremo "matrici" la prima sillaba e l'ultima, che sono sempre accoppiate tra loro, e "base" quella centrale.

La password può essere composta da una delle seguenti matrici: GZ..ZF, IZ..LK, RZ..BC, MZ..MM, AZ..HV, HZ..PI, VZ..IN, PZ..WL in base al numero del livello.

Dividete il numero del livello per 8. Ora la matrice della password è quella corrispondente al resto della divisione (da 0 a 7). La base si trova dividendo il numero del livello per 16 e considerando il resto della divisione. La terza lettera del codice è data dal resto e la quarta è data dal risultato, utilizzando la seguente tabella:

0:M 1:A 2:H 3:V 4:P 5:G 6:I 7:R 8:W 9:N 10:Z 11:T 12:L 13:Q 14:B 15:F

Sembra complicato, ma in effetti è molto semplice: ad esempio, la password del livello 18 si trova:
- dividendo per 8 (il resto è 2): quindi la matrice è RZ..BC
- dividendo 18 per 16 (il risultato è 1 e il resto è 2): quindi la terza lettera è quella corrispondente a 2 (H) e la quarta quella corrispondente a 1 (A).
La password è quindi RZHABC. Ci sono in totale 255 livelli.

http://speccy.altervista.org/

LEISURE SUIT LARRY 3

Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

Per la serie: "manteniamo le promesse" (K 16 - Aprile 1990 - pag. 78 riga seconda), ecco la soluzione "4x4" (integrale...) dell'ennesimo successo della Sierra, per la quale è opportuna qualche precisazione:

1. - Essendo un'avventura dinamica in cui oltre a Larry si controlla anche un personaggio femminile e nella quale il punteggio massimo è dell'ordine delle migliaia di punti (4000 contro le centinaia dei primi due Larry) si può intuire come, necessariamente, la presente soluzione sia un po' più lunga delle precedenti.

2. - Dal momento che si tratta della più breve soluzione possibile per realizzare il massimo punteggio (anzi, di più...) è consigliabile assumerla in piccole dosi per evitare di rovinarsi il piacere di scoprirla da soli.

3. - La soluzione è stata divisa in parti titolate, ciascuna delle quali dovrebbe essere consultata solo dopo aver risolto le precedenti.

4. - I punti cardinali indicati nella mappa vanno interpretati come segue:

NORD= verso l'ALTO dello schermo
EST = verso la DESTRA dello schermo
SUD = verso il BASSO dello schermo
OVEST = verso la SINISTRA dello schermo

5. - Nel corso della soluzione, solo dove ritenuto opportuno, verrà indicato in inglese (maiuscolo tra virgolette) il testo da digitare mentre, tra parentesi, verranno riportati i punti ottenuti dall'ultima azione e quelli totali, a titolo di controllo.

6. - Il motto dei video-avventurieri: "Save early, save often..." è più che mai da tener presente.

The 'Larry 3' Solvers:
Al Lowe
Alessandro Diano
Angelo Camera
David Ward
Pietro Pozzi
Stefano Mosca
Ulisse Beretta
& the whole IST Service...

...grazie ai perversi suggerimenti dei quali è stata possibile la realizzazione della seguente...

...SOLUZIONE

Onde non perdersi i particolari "piccanti", all'ingresso nel programma è consigliabile scegliere l'età *Over 25* e cercare di rispondere esattamente a tutte e cinque le domande per entrare al *Totally Raunchiest level*; per stilare la presente soluzione siamo entrati con la cinquina di domande che inizia con: "Quale delle seguenti non è stata una canzone dei Beatles?": la sequenza delle risposte esatte è **C-C-D-A-D.**

NEL VILLAGGIO

Iniziato il gioco, portatevi al centro del terrazzo e leggete la targa (*plaque*) (Parziale=2 pts., Totale=2 pts.); distogliete lo sguardo con "STOP" e guardate attraverso il binocolo (*binoculars*) in alto a sinistra (2,4).

Recatevi **alla villa** della Principessa Kalalau Laffer (vostra moglie!), sorbitevi tutta la ramanzina per le vostre malefatte (forse riferite ai Larry I e II!) e recatevi nella **giungla 2**, dove assisterete alla trasformazione del villeggiante Larry nel mitico playboy *Leisure Suited*.

Tornate nella **giungla 1** e portatevi in prossimità del piccolo albero grigio sulla destra per raccogliere il ramo di Granadilla: "TAKE WOOD" (2,6).

Tornate **alla vostra villa** (ormai "ex"...), aprite la cassetta delle lettere (*mailbox*) e prendete la vostra carta di credito (20,26).
Andate **alla "Natives Inc."** (il cui direttore, disgraziatamente, è anche vostro suocero!): godetevi la scena del licenziamento e recatevi alla **spiaggia**.

CON TAWNI

Avvicinatevi alla ragazza SENZA entrare in acqua, guardatela e fate conversazione, quindi donatele la carta di credito (50,76) e godetevi la sua ricompensa in natura, oltre al coltello (40,116) che Tawni acquisterà dal venditore di souvenirs.

Tornate **alla fontana**, affilate il coltello sulle scale del Casinò: "SHARPEN KNIFE ON STAIRS" (50,166) e scolpite il pezzo di legno: "CARVE WOOD" (50,216).

Recatevi all'esterno del **Chip'n'Dale's** e tagliate un po' d'erba con il coltello (20,236), per realizzare un gonnellino indigeno: "WEAVE GRASS SKIRT" (30,266).

Andate ai vespasiani **dietro al Casinò**, entrate in quello di sinistra ed indossate il gonnellino (10,276), recatevi **in spiaggia** per vendere la scultura a Tawni per $20 (35,311) e ritornate **nel vespasiano** per rivestirvi: "WEAR SUIT".

Raggiungete il lavandino sulla sinistra, prendete il sapone (12,323) e bevete un po' d'acqua (2,325), quindi recatevi **al Casinò**.

NEL CASINO'

Dirigetevi **allo showroom**, guardandovi nello specchio (2,327) quando sarete **nel corridoio** antistante lo showroom stesso.

Ivi giunti mostrate il pass al *Maitre*: "SHOW PASS TO MAITRE'D" che vi comunicherà un numero di pagina della rivista "Nontoonyt Tonite"; i numeri di pass da fornire in risposta sono riportati nel riquadro 1.

NUMERI DEI PASS PER LO SHOWROOM

Pagina	Numero Pass
3	00741
5	55811
6	30004
9	18608
10	25695
11	32841
12	00993
15	09170
18	49114
19	33794
22	54482
23	62503

Date i 20$ di mancia al *Maitre*: "TIP MAITRE'D" (50,377) **entrate** e godetevi la fine del balletto.

CHERRY TART

Al termine dello spettacolo aspettate che Cherry Tart esca dal suo camerino (la porta sulla sinistra), avvicinatela, guardatela (5,382) e parlate con lei.

Offritele il vostro terreno: "OFFER LAND" (25,407) e recatevi **all'ufficio legale** "Dewey, Cheatem & Howe" che si trova a nord della "giungla 2" (vedi mappa).

DA "DEWEY, CHEATEM & HOWE"

Avvicinatevi alla scrivania: "TALK TO ROGER", "GIVE LAND" (10,417); entrate **nell'ufficio** di Suzi Cheatem e ripetete la richiesta: "GIVE LAND" (30,447) dopo esservi seduti sul divano".

Alzatevi, **uscite** dall'ufficio D.C. & H. fatevi un giretto nella giungla e ritornate alla scrivania di Roger per chiedere il vostro decreto: "WHERE'S MY DEED?" che, finalmente, vi verrà consegnato (20,467).

NELLO SHOWROOM

Tornati **allo showroom**, bussate alla porta del camerino (NON fatelo MAI prima d'ora!) per permettere a Cherry di "ricompensarvi" adeguatamente (25,492).

Appena inizia lo spettacolo e vi trovate sul palco con i vestiti di Cherry, mettetevi SUBITO a ballare: "DANCE" (43,535): guadagnerete $500 grazie alle banconote che vi lancerà il pubblico.

CON SUZI

Usciti dallo showroom tornate **da D.C. & H.** (SENZA togliervi il costume di scena!), date i $500 a Roger (10,545), entrate **da Suzi** e scoprirete quanto ella adori i maschi vestiti da donna... (100,645).

Al termine della performance fatevi un nuovo giro nella giungla e tornate **da Roger** per

chiedere il vostro decreto di divorzio; ottenutolo (20,665) provate ad esaminarlo e troverete il *badge* magnetico (keycard) di Suzi per Fat City (100,765).

Tornate **nel camerino** dello showroom e ritroverete i vostri vestiti dove li avete lasciati; rivestitevi: "WEAR SUIT" (25,790) e recatevi **alla spiaggia** per prendere l'asciugamano (towel) lasciato da Tawni (2,792).

Sdraiatevi sull'asciugamano: "LIE ON THE TOWEL" per abbronzarvi un po' (30,822) e, appena ottenuti i punti, alzatevi SUBITO per evitare di arrostire!

FAT CITY

Andate a Fat City e, nell'ingresso, entrate nella **porta sulla sinistra**: con il *badge* potrete aprirla senza problemi (3,825).

Nello spogliatoio leggete il retro della *keycard* (65,890) per scoprire il numero dell'armadietto di Suzi (l'ovvio 69...) e i nomi di tre avvisi pubblicitari presenti nella rivista 'Nontoonyt Tonite'.

Riferendovi al riquadro 2, dai tre nomi otterrete tre numeri che rappresentano la combinazione dell'armadietto di Suzi.

Cercate l'armadietto 69: "FIND LOCKER 69" che, comunque, si trova in alto a sinistra della parte di "labirinto" nella quale potete muovervi.

Con Larry rivolto verso Nord aprite l'armadietto: "OPEN LOCKER" (100,990) indicando i tre numeri della combinazione del lucchetto.

Indossate la tuta: "WEAR SWEATSUIT" (4,994), chiudete l'armadietto e recatevi **in palestra** per fare esercizi (*exercise*) su ciascuno dei quattro attrezzi ginnici presenti sino a quando, per ognuno, otterrete un commento sul numero delle vostre flessioni (circa 10/15 per tipo); potrete quindi alzarvi (*stand*) e passare all'attrezzo successivo: diventerete Mr. "Pettorali Pulsanti" (100,1094)!

Tornate **all'armadietto**, apritelo e denudatevi: "GET NAKED"; recatevi **nella doccia** sino alla parete in alto, aprite l'acqua: "TURN ON WATER"; e mettetevi al centro della doccia.

Usate il sapone (60,1154), risciacquatevi: "RINSE"; tornate **all'armadietto**, apritelo, asciugatevi (dry) con l'asciugamano (22,1176), usate il deodorante (27,1203), rivestitevi con il solito "WEAR SUIT", chiudete l'armadietto e recatevi nello **studio d'aerobica** (3,1206).

CON BAMBI

Avvicinatevi alla pedana, guardate la ragazza e parlatele per tre volte (3 x "TALK TO BAMBI"), quindi: "HELP HER WITH HER VIDEO"; seguite Bambi **nel solarium** (3,1209) e sfidate l'A.I.D.S. per la quarta volta (99,1308).

NEL PIANO BAR

Lasciata Fat City recatevi **alla caverna** posta sulla sinistra dell'esterno del "Chip'n'Dale's" dove, sulla parete di destra della grotta, potrete raccogliere delle orchidee: "PICK ORCHIDS" (25,1333) per poi farne una ghirlanda: "WEAVE A LEI FROM ORCHIDS" (50,1383).

Recatevi **al Piano Bar** del Casinò, sedetevi sullo sgabello più vicino alla pianista (si chiama Patti con la "i") e guardatela in volto: "LOOK AT PATTI" (5,1388).

Parlatele diverse volte e quindi passate alla fatidica richiesta: "ASK HER FOR A DATE", "SHOW HER THE DIVORCE" (100,1488), "ASK HER FOR A DATE", "GIVE HER THE LEI" (100,1588), "ASK HER FOR A DATE" (100,1688) e, finalmente, vi darà la chiave del suo appartamento (25,1713).

NEL COMEDY HUT

Alzatevi e recatevi **al "Comedy Hut"** per sedervi al tavolo centrale del locale e prendere la bottiglia di vino ivi posta (15,1728).

Sorbitevi TUTTO lo show di Paul-Paul sino a quando egli non diventerà una (!) papera (100,1828) alzatevi e, prima di uscire, fermatevi al tavolo sulla sinistra dove troverete un signore grassoccio, calvo e barbuto: si tratta del programmatore di Larry 3 (Al Lowe!) col quale scambierete due chiacchiere: "TALK TO AL" (5,1833).

Andate **nell'ingresso** dell'Hotel (nell'ingresso del Casinò, a destra...), chiamate l'ascensore: "PUSH ELEVATOR BUTTON", entrateci ed

NUMERI DELLA COMBINAZIONE DEL LUCCHETTO

Annuncio	Numero	Annuncio	Numero
The Punk Flamingo Disco	2	Freddi's Feral Bar-B-Q	12
Beach Watch-Best Of The Beach	8	Island Office and Voodoo Supply	13
The Comedy Hut	8	Panti-Of-The-Month Club	13
Nontoonyt Island Community Center	9	Dewey Cheatem and Howe	16
Island Computer Center	10	Witch Doctor Appearance Centre	17
Nontoonyt Casino Showroom/C.Tart	10	Piggi's Coffee Shop	18
Bippi's Island Liquors	10	Nontoonyt Nectarine Advisory Board	19
Dining Out	11	Fat City	23
Chip'n'Dale's Burlesque Review	12	Hurtz Rent-a-Bike	24

usate la chiave di Patti per recarvi **al nono piano**: "INSERT KEY INTO NINE" (4,1837).

Arrivati nella stanza della fanciulla, andate ai piedi del letto e versate da bere: "POUR WINE"; godetevi la lunga scena d'amore (oppure premete F8 per saltarla; 500,2337) e, dopo la fuga di Larry, "diventerete" Passionate Patti!

PASSIONATE PATTI

Andate dietro il paravento sulla sinistra ed indossate le mutande (*panties*; 20,2357), il reggiseno (*brassiere* o anche *bra*; 20,2377), il collant (*pantyhose*; 20,2397) ed il vestito bianco (10,2407); prendete la bottiglia vuota ai piedi del letto (25,2432) e uscite.

Nell'ascensore: "INSERT KEY INTO ONE" e, quindi, recatevi al vostro **Piano Bar**.

Fermatevi sull'ingresso e prendete dalla lavagna-menu sulla sinistra il pennarello: "TAKE MAGIC MARKER" (50,2482); andate vicino al pianoforte (in alto) e prendete il recipiente con le mance: "TAKE TIP JAR" (25,2507).

NEL "CHIP'N'DALE'S"

Recatevi al lavandino **dei vespasiani** e riempite d'acqua la bottiglia (37,2544), quindi andate **al "Chip'n'Dale's"** e date i $43 delle mance al *Maitre* (43,2587).

Nel locale sedetevi sulla sedia in basso a sinistra e, non appena Dale inizia il suo spettacolo, lanciategli le vostre mutande (100,2687); al termine dello show verrà a sedersi accanto a voi: guardatelo (1,2688), parlategli e chiedetegli aiuto per trovare Larry: vi suggerirà un'azione che vi tornerà utile più avanti.

NEL LABIRINTO DI BAMBU

Quindi: "LEAVE DALE", "STAND"; uscite, procedete **verso il labirinto** di bambù e percorretelo secondo le direzioni cardinali indicate sulla mappa; circa a metà percorso, quando Patti inizia ad avere sete, bevete l'acqua dalla bottiglia (20,2708) e finite il labirinto (100,2808).

VICINO ALLA CASCATA

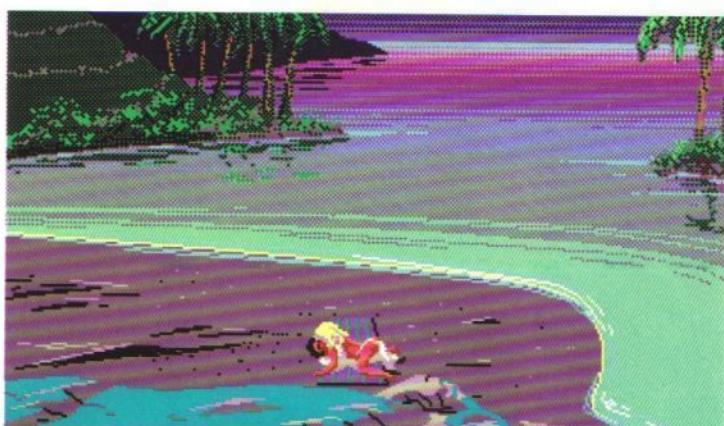
Avvicinatevi al ruscello (SENZA caderci dentro!) e bevete nuovamente: "DRINK WATER FROM STREAM" (42,2850), procedete **verso** Nord e fermatevi vicino alla grande roccia sul bordo del precipizio.

bug-bug-BUG IN LARRY 3!- bug-bug-bug

Nel suo estremo amore per i propri lettori, pensiamo che **"K"** sia la prima rivista a fornire una soluzione che consenta di ottenere un punteggio superiore al massimo teorico che, in *Larry 3*, è di 4000 punti.

Grazie, infatti, alla particolare perversione di uno dei solutori (A.C.; N.d.A.) si è scoperto che le azioni che danno punti vengono "permesse" solo una volta, ma con qualche eccezione... Giunti accanto alla cascata, di fianco alla grande roccia, provate ad eseguire quanto segue:

1. Toglietevi il collant: "REMOVE PANTYHOSE"; il segnapunti aumenterà di 15 unità.
2. Recatevi ad Est: Patti si rimetterà il collant.
3. Ritornate ad Ovest di fianco alla cascata.
4. Ripetete *ad libitum* dal punto 1.

È intuibile come, iterando quanto sopra, non sia difficile immaginarsi un punteggio finale modello *"4015 of 4000 points"*, o anche peggio...

Toglietevi il collant (15,2865), assicuratelo alla roccia: "TIE PANTYHOSE TO ROCK" (40,2905) e **calatevi** dal precipizio.

Vi troverete su una sporgenza con due palme (palm tree); arrampicatevi su quella di destra, prendete un paio di noci di cocco: "PICK COCONUTS" (25,2930) e scendete: "CLIMB DOWN".

Portatevi verso il basso dello schermo (riconoscete il profilo del "vegetale"?): "PICK SOME MARIJUANA" (10,2940) e, invece di fare ciò che pensate, ricordatevi che:

1: La marijuana è il nome inglese dell'hascisc.

2: Cioè di una "sostanza" ottenuta dalle foglie della canapa indiana

3: Le corde sono, anche, fatte di canapa

Fate una corda: "WEAVE A ROPE FROM THE HEMP" (100,3040), mettetevi sulla destra delle palme, lanciatela (*throw*) attraverso (*across*) il Canyon (20,3060) e legatela (*tie*) all'albero (20,3080).

Realizzate una cintura di sicurezza: "MAKE A SAFETY HARNESS" (50,3130) e usate la corda per **attraversare** il canyon: "USE ROPE TO CROSS CHASM".

CON IL CINGHIALE

Al termine dell'attraversamento procedete **verso Nord**; giunti nel nuovo schermo toglietevi il reggiseno (5,3135), metteteci dentro le noci di cocco: "PUT COCONUTS IN BRA" (45,3180) e, dirigendovi molto lentamente verso il fiume **a Nord-Est**, appena compare il cinghiale, lanciategli il reggiseno: "THROW BRA AT FERAL PIG" (100,3280).

NEL FIUME

Arrivati al fiume entrate in acqua (NON avvicinatevi alle rapide!), andate vicino al tronco sulla sinistra: "PULL LOG INTO CURRENT" (10,3290), "MOUNT THE LOG" (20,3310) e salvate il gioco.

LE RAPIDE

Affronterete così la sezione arcade nella quale si dovranno evitare i vari ostacoli (tronchi, rocce più qualche sorpresa...!) presenti sul fiume; questi i suggerimenti:

1: Usate la tastiera invece dell'eventuale mouse.

2: Portatevi in basso allo schermo onde avere qualche istante in più per evitare gli ostacoli.

3: Se non siete abilissimi provvedete a salvare il gioco ogni 3/4 ostacoli, alternando fra almeno due salvataggi differenti in caso, inavvertitamente, vi capiti un "save" subito prima di essere uccisi.

Al termine delle rapide (150,3460) Patti verrà catturata e portata in una gabbia sopra il pentolone (cannibali!) dove ritroverà il suo amato Larry dai pettorali pulsanti (testuale...; N.d.A.).

Sopra il pentolone

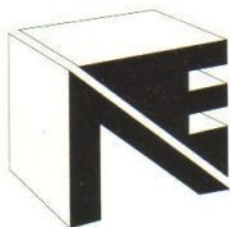
All'apparizione della stregona del villaggio, usate il pennarello: "USE MAGIC MARKER" (500,3960) per scappare dal videogame (!?!) e ritrovarvi all'esterno della Sierra-On-Line Inc. dove stanno "girando" *Police Quest I*.

NELLA CAMERA ANTIGRAVITAZIONALE

Entrate **negli stabilimenti** e, giunti nella Camera Antigravitazionale, cercate di portarvi sopra la macchina in basso a destra e staccate la spina: "PULL THE PLUG" (40,4000).

Recatevi **a Est** sul "set" di *King's Quest IV* dove incontrerete Roberta Williams (se conoscete i giochi Sierra dovreste sapere chi è...), che proporrà a Larry di raccontare la sua vita attraverso i computer game)!

La scena finale (nella quale Larry programma *"Larry 1"*!!!) presenterà un commento sulla vostra prestazione e concluderà degnamente uno dei capitoli migliori della storia del divertimento elettronico "made in Sierra"!

http://speccy.altervista.org/

NEWEL home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni.
L. 399.000

AMIGA SELECTOR (Novità assoluta eslusiva Newel)

Ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per Amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la Newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, DigiView, Vidcon) Digitalizzatori audi (EasySoun, ProSound..) ed altri accessori come AmigaFax e naturalmente le stampanti, Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile! L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica amatoriale per tutti gli Amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.
L. 49.000

AMIGA ACTION REPLAY — NOVITÀ

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzione di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). Permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, registrarlo e riprendere in qualsiasi momento dal medesimo posto. Salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. Funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente Virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo, e molto, molto di più, ti aspetta in Amiga Action Replay!!!
Il tutto ad un prezzo eccezionale!

IMPORTAZIONE DIRETTA SOFWARE APPLICATIVO PER AMIGA!

Ecco alcuni esempi:

Lattice "c" V. 5	L. 499.000
Superbase 2	L. 169.000
Acquisition V 1.3	L. 290.000
Digi Paint 3	L. 169.000
Arexx	L. 95.000
Digi Works	L. 169.000

NEW — FINALMENTE VIDEON II — Lit. 499.000

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA PER LA LOMBARDIA
NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping.

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colri
- Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 x 256	384 x 282
320 x 512	384 x 564
640 x 256	768 x 282
640 x 512	768 x 564

- Carica qualsiasi immagine IFF
- Salva in formato IFF
- Facile da usare e installare

Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

SYNCRO EXPERT - Versione III- NOVITÀ — ECCEZIONALE
Serve solo per copie di sicurezza ad uso personale

Se hai l'Amiga ed un secondo Drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. Qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. Copia qualsiasi formato, anche MS/DOS 3.5", MAC, ATARI, ecc., su dischi 3.5" fino a 80 tracce 2 facciate. Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. La sua forza è un chip custom LSI che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.
Lit. 89.900 il solo copiatore. Lit. 269.000 il copiatore più un secondo Drive con sconnettore slim - meccanica Citizen.

SCANNER — NOVITÀ

Amiga + OCR da L. 449.000

A520 EXPANDER (Novità assoluta esclusiva Newel)

Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'Amiga senza più intralciare. UTILIZZIMO!!!
Lit. 29.000

ESPANSIONI DI MEMORIA per AMIGA 500, 1000 e 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell' ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 Mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 MB.

Versione interna 512K per A500 (senza clock)	L. 149.000
Versione interna 512K per A500 (con clock)	L. 169.000
Versione interna 512K per A500 (A501 originale)	L. 219.000
Versione interna/esterna da 2 Mb	L. telefonare
Versione esterna per A1000 da 2Mb	L. 990.000
Versione int. da 2Mb espandibile a 8Mb (comp. A2000)	L. 730.000

68030 - NOVITÀ
TELEFONATE

Nuovo chip Agnuss
L. 138.000

Hard disk - GPV
telefonare.

TELEVIDEO AMIGA L. 199.000

NOVITÀ ASSOLUTA!
Puoi ricevere il televidio RAI, direttamente dal tuo AMIGA con possibilità di stampa.
Manuale in italiano!

ALIMENTATORE PER AMIGA 500

Finalmente un alimentatore sostitutivo stabilizzato per Amiga 500, **NOVITÀ**

MOUSE SELECTOR L. 29.000 — NOVITÀ

Novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'Amiga contemporaneamente il mouse ed il joystik e selezionare a piacere senza staccare ogni volta i cavi. UTILISSIMO!!!

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interrutore per selezionarlo.
L. 119.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano. L. 23.000

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero. L. 23.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano. L. 23.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram
L. 59.000

SCANLOCK - GENLOCK — NOVITÀ

Eccovi uno dei migliori genlock per utti gli Amiga funziona su A500/1000/2000/2500. Il Supergenlock è il primo Genlock con qualità Broadcast ed uscita in Super-VHS, M2 Betacam, LUMA/CROMA o Y/C, banda passante fino a 5,5 Mhz. Regolazione di fase, è possible ad esempio cambiare da PAL, S-VHS a RGB senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. Inoltre KEY OUT per Croma Key, Key Reverse, Normal Key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuvo SUPER - SCANLOCK.

OFFERTA LANCIO L. 1.990.000 + IVA

Sono disponibili vari tipi di mouse di ricambio per Amiga.
Hard disk di molte marche.

DRIVE PER AMIGA IN OFFERTA LIMITATA!

Drive esterno, passante con disconnect incorporato da	L. 190.000
Versione interna A2000 da	L. 179.000

COMPUMAIL® - GRUPPO NEWEL

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE
VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

SPIONAGGIO INDUSTRIALE

MIKE SINGLETON SPIEGA COME NON PRENDERE FREDDO IN MIDWINTER

Midwinter è stato acclamato come uno dei più bei giochi dell'anno. Noi ne siamo rimasti favorevolmente impressionati e lo abbiamo premiato con un K Voto di 948. Il gioco all'inizio può sembrare un po' troppo complesso, rimanendo difficile anche dopo parecchie partite: grazie al suo autore Mike Singleton siamo riusciti a mettere insieme qualche strategia vincente.

Assicuratevi di conoscere le caratteristiche di ogni uomo della squadra - in questo modo potrete costituire le cellule migliori.

SPIRITO DI GRUPPO

Creare una squadra affiatata è pressoché essenziale - anche se è plausibile sconfiggere gli invasori solo con uno o due uomini, si tratta di una strategia molto rischiosa. Con una squadra di una dozzina di persone, si possono dedicare elementi alle battaglie fra motoslitte, altri al sabotaggio, qualcuno al "servizio reclutamento" e altri ancora all'attacco finale al Quartier Generale nemico.

Più rapidamente si riesce a reclutare un discreto esercito, meglio è. Nelle prime fasi del gioco può risultare utile dedicare tutti i componenti del gruppo al reclutamento. Facendo così si otterrà l'effetto "catena di S.Antonio". Se ogni uomo reclutasse anche solo due ulteriori membri, ad ogni turno le nostre fila raddoppierebbero.

È fondamentale ricordare i caratteri e i gusti personali dei nostri uomini. Il pilota di aliante Gazzini, ad esempio, ha sempre il muso lungo ma un po' di compagnia femminile lo tirerà su di morale. Di conseguenza, Sarah Haddocks o Virginia Caygill non avranno problemi nel convincerlo alla buona causa. Rujel, il cacciatore solitario, pur essendo un ottimo cecchino non si unirà a nessuno se non al suo discepolo, il giovane Davy Hart.

INNOCUO O CACCIATO?

I bombardieri e i ricognitori nemici pattugliano i cieli di *Midwinter*, alla ricerca della vostra squadra. Naturalmente, la loro attività è più intensa mano a mano che vi avvicinate al quartier generale avversario a Shining Hollow, ma hanno anche l'ordine di cacciare e sopprimere i membri più pericolosi dell'FVPF.

I cecchini non attraggono l'attenzione dei ricognitori, e sono il modo migliore di eliminare gli aerei in campo aperto.

Il capitano Stark è l'uomo più pericoloso, e verrà cacciato costantemente sino alla fine del gioco. All'altra estremità della scala, la signora Randles e i due bambini verranno attaccati solo sporadicamente dagli aerei. In generale, i civili hanno una bassa priorità nelle liste dei piloti nemici, mentre i più alti ufficiali dell'FVPF sono i bersagli favoriti.

Inoltre, meno notevole è il veicolo da voi impiegato, minore sarà la probabilità di essere attaccati. I cecchini attraggono meno attenzione di tutti, seguiti dagli sciatori, gli alianti e le motoslitte, che attirano stormi di aerei.

NEMICO A ORE 3

Il più grande pericolo per gli alianti è costituito dagli aerei nemici. È difficile identificarli dal cielo, specialmente se si sta virando lateralmente, quindi fate molta attenzione.

Il trucco sta nel manovrare i mezzi aerei dolcemente - eliminate le virate d'ala e le picchiate. Usate l'opzione "Guarda a Terra" brevemente e di rado, tenendo gli occhi all'orizzonte il più possibile. In questo modo si potranno identificare gli aerei avversari prima che possano fare dei danni.

È fondamentale che Stark usi molto la mappa nelle fasi iniziali della sua ricerca di aiuto.

Usate tutti i missili aria-aria non appena possibile. Se gli aerei si avvicinano troppo le loro manovre secche possono far deviare i missili, e se cominciano a girarvi intorno non potrete più mirare correttamente.

Se un aereo dovesse riuscire ad avvicinarsi, conviene fare manovre brusche sino a che non riuscite a riportarlo nel mirino.

Nota bene - volando bassi il terreno fornisce portanza extra e di conseguenza una maggiore velocità, ma oscura l'orizzonte, nascondendo gli aerei nemici dietro a colline e montagne. Cercate di trovare un compromesso fra velocità e sicurezza.

SULLA PISTA

Lo sci fuori pista è l'ideale sulle leggere pendenze, dove una volta raggiunta la velocità adatta riuscirete a correre per chilometri, con i rallentamenti per le salite compensati dalla rapidità delle discese. Cercate la traiettoria più "liscia" ogni volta possibile, anche se comporta una deviazione - la mappa fotografica è l'ideale per scegliere i percorsi.

Sulle montagne, non provate a percorrere grandi distanze in salita - a meno che non siate in aereo o su una motoslitta. Scendendo, dovreste cercare di sciare nei canaloni piuttosto che sulle vette. Andrete più veloci e rischierete di meno. Sui pendii più ripidi il problema diventa (come nella realtà) riuscire a rallentare. Anche se tirare indietro il mouse avrà qualche effetto, non è sempre sufficiente per impedire un capitombolo verso il fondovalle. La tattica migliore è di "tagliare" orizzontalmente la pista zigzagando il più possibile.

La tecnica per affrontare gli aerei nemici dipende dal terreno in cui ci si trova. Se vi trovate su di una ampia pianura imbracciate il fucile e sparate come dei pazzi. Su una lunga discesa, può essere meglio continuare a sciare. Alla massima velocità (circa 70 mph) si riesce a "seminare" l'aereo, le cui manovre sono ostacolate dal terreno. Fermandosi, le montagne potrebbero ostacolarvi nel prendere la mira.

Un'altra tattica utile è di impiegare gli alberi come indicatori, dirigendovi verso di essi non appena possibile. A questo punto, se doveste sentire il rumore di un veicolo nemico potete arrampicarvi guadagnando una posizione vantaggiosa dalla quale sparare.

Se pensate di usare le bombe a mano, assicuratevi di essere in cima a una collina. Non c'è niente di peggio che dare la caccia ad un veicolo nemico che non riuscite a raggiungere perché sta salendo un pendio più rapidamente di voi. Attaccare dall'alto su una colonna indifesa è molto, molto meglio! Non dimenticate di mettervi al riparo non appena lanciata la bomba.

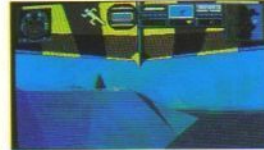
http://speccy.altervista.org/

QUI KRISTIANSEN... Il professor Kristiansen è l'unico personaggio in grado di mandare una richiesta d'aiuto via radio. Facendo questo, si possono reclutare sino a 4 nuovi elementi. Purtroppo, bisogna prima riuscire a reclutare Kristiansen e farlo arrivare a una stazione radio.

Il litigioso professore rifiuta qualsiasi autorità, compresa quella del capitano Stark e dei suoi ufficiali. Il suo nipotino, Davy Hart, la sua ragazza Jenny o l'insegnante di sci Virginia Caygill sono invece candidati probabili per reclutarlo.

Sfortunatamente Kristiansen non è molto bravo ad andare sugli sci, si stanca e si ferisce con facilità ed è pure uno dei bersagli favoriti degli attacchi aerei avversari. Per farlo arrivare sano e salvo a una stazione radio bisogna caricarlo su una motoslitta. È una buona idea portarlo come passeggero, poiché la frequenza degli attacchi nemici dipende unicamente dal pilota del mezzo, e quindi può essere un ottimo metodo per fargli superare la copertura aerea avversaria (sempre che il pilota della slitta sia un tipo piuttosto innocuo).

SOSPESI NEL VUOTO

Le valli sono un bel problema quando si vola. La portanza diminuisce rapidamente e, a meno che non siate piloti esperti, sarete costretti ad atterrare dopo una breve distanza. Ergo, andare da A a B richiede un minimo di pianificazione. Seguite le cime delle montagne anche se ciò implica una deviazione, e quando dovete attraversare una valle assicuratevi di farlo nel punto più stretto.

Gli alianti sono ottimi mezzi di trasporto e attacco, anche sulle lunghe distanze - sempre che siate sufficientemente abili.

Alternativamente, la costa può essere sfruttata al meglio per il volo. Le grandi scogliere lungo la costa forniscono una spinta verticale notevole a ogni velivolo, e seguendo la costa si possono coprire distanze enormi. Un buon candidato per una simile impresa è Iwanoto, il buddista zen di Millpond Flats. È abilissimo praticamente in tutto, compreso il pilotaggio di alianti. Chabrun il cacciatore è un'altro candidato ideale.

Entrambi i personaggi abitano vicino alle Thunder Mountains, dove c'è una teleferica: nella stazione superiore si possono trovare alcuni alianti. Da qui si possono raggiungere rapidamente le colline di Thunder Bay. Arrivati alla costa, virando verso sud si possono seguire le vette sin quasi al quartier generale nemico - se riuscite a sopravvivere al viaggio.

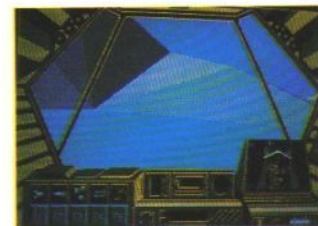
Superare le acque in aliante è difficile. Non c'è portanza, così bisogna guadagnare quota saltando da un'isola all'altra. Ci sono degli scogli solitari lungo tutta la costa. Usando la spinta fornita da questi isolotti ci si può alzare e rimanere con i piedi asciutti!

RAGGIUNGERE UN GARAGE

All'inizio del gioco, il capitano Stark si trova nel bel mezzo di un'unità nemica. Si trova sugli sci, e possiede solo un fucile e qualche bomba a mano per eliminare le truppe e gli aerei avversari.

Anche se Stark può resistere al combattimento (e impartire un notevole danno all'unità), le prime ore sono cruciali per reclutare altri elementi - Stark si deve muovere in fretta.

Consultate la mappa per trovare il garage più vicino e raggiungetelo non appena possibile. Evitate i mezzi nemici piuttosto che affrontarli, fermandovi solo per sparare all'aereo che perseguita continuamente Stark. Una volta arrivati al garage, saltate sulla motoslitta che troverete e correte a reclutare nuovi membri per la vostra squadra. Potrete "divertirvi" con i nemici più tardi.

Se non c'è nessun garage a una distanza accettabile, un aliante farà superare rapidamente a Stark anche i terreni più difficili, quindi dirigetevi alla più vicina funivia. Durante il viaggio verso la vetta, Stark potrà riposarsi prima del decollo, un ulteriore bonus.

Impadronitevi di tutte le motoslitte incontrate. Saranno fondamentali per la mobilitazione delle vostre truppe.

Grazie a Mike Singleton e alla Microprose per i consigli. Nei prossimi mesi TNT pubblicherà altri consigli per questo stupendo gioco...arrivederci.

SEMPRE AVANTI

Tenete in gran considerazione ogni motoslitta che trovate - sono poche e necessarie per muoversi rapidamente. In particolare, osservate attentamente la mappa prima di ogni spostamento. Le motoslitte si capotteranno sulle salite troppo ripide, quindi conviene tenersi sempre più in piano possibile. Se siete costretti ad attraversare un terreno particolarmente impervio, consultate la mappa fotografica per trovare la strada più semplice. Infine, se proprio dovete risalire un pendio, fatelo frontalmente. Non andrete molto veloce, ma almeno non vi rovescerete.

La tattica nelle battaglie è più che altro una questione di gusto personale. Personalmente, preferisco impiegare il suono direzionale dei veicoli avversari per allineare le mie armi. In questo modo sparare a un nemico e distruggerlo prima ancora di poterlo vedere! I siluri sono ideali con questa tecnica, poiché posseggono un radar direzionale più ampio nel loro sistema di mira, che vi concede un ampio margine di errore.

La cosa fondamentale in battaglia è distruggere il nemico prima che questo possa rispondere al fuoco. Le motoslitte nemiche impiegano un certo tempo a trovarvi, quindi dovreste essere in grado di vederle nei vostri mirini prima che queste possano sparare un colpo. Una volta che avete lanciato un missile, però, il tempo necessario per mirarvi si accorcia notevolmente, quindi assicuratevi di mirare bene, altrimenti esploderete nel giro di pochi attimi.

I missili nemici possono essere confusi con manovre molto brusche - curve strette, accelerazioni rapide, frenate d'emergenza. Ancora una volta è importante mantenersi su terreno piano: scegliete il campo di battaglia attentamente. Cominciare battaglie importanti su terreno insidioso potrebbe costarvi un veicolo.

DAL PET ALLA MAELSTROM

Mike Singleton oggi viene considerato un veterano della programmazione, grazie al suo lavoro su alcuni dei giochi più spettacolari dell'ultima decade. Con *Midwinter*, la sua reputazione sembra resistere alla prova degli anni.

Come molti altri programmatori d'elite attuali, Mike cominciò a lavorare con i computer per hobby - all'epoca era un insegnante di inglese. Dopo aver giocato con diversi PBM (giochi via posta) americani per qualche tempo, giunse alla conclusione di essere in grado di creare un sistema di gioco migliore di quelli americani.

Usando un PET della Commodore come mediatore, Mike lanciò il suo PBM *Starlord*, una affascinante battaglia per il controllo della galassia. Fra le sue caratteristiche, ce ne era una che permetteva all'Imperatore Galattico di giocare gratuitamente sino a che non veniva spodestato da un altro giocatore.

Quando gli innovativi ZX80 e ZX81 di Clive Sinclair apparvero sul mercato, Mike fu uno dei primi acquirenti. Per lo ZX81 con 1K scrisse una compilation di giochi - intitolati con una certa originalità "Games Pack No.1" dalla Sinclair Research, che lo vendette insieme alla macchina.

Con quei giochi Mike fece abbastanza soldi per permettersi l'abbandono della sua posizione di docente e dedicarsi a tempo pieno alla programmazione. Alcuni dei suoi primi lavori furono *Snakepit*, *Shadowfax* e *Siege* per il VIC-20, e il primo gioco stereoscopico (per cui servivano degli occhialini colorati che davano l'idea del 3D), intitolato 3Deep Space e compatibile con il computer BBC.

Poi venne il lavoro che lo rese davvero famoso: *Lords of Midnight*, un gioco di ruolo per ZX Spectrum che ottenne ottimi giudizi per la sua grafica, vastità e profondità di gioco. Poco dopo ne venne anche pubblicato il seguito, intitolato *Doomdark's Revenge*.

Midwinter, sviluppato dalla società di Mike (la Maelstrom Games), è stato prodotto nell'arco di quattro anni-uomo. Il codice di base occupa 160K, e ci sono 400K di grafica compressa. La Maelstrom è riuscita a ottenere l'incredibile rapporto di compressione di 3:1, il che significa che le dimensioni reali della grafica sono di 1.2 Megabyte.

Il nuovo progetto della Maelstrom è una versione computerizzata di *Starlord* in cui il computer controlla gli altri giocatori. Se raggiungerà gli stessi livelli di *Midwinter*, c'è da aspettare col fiato sospeso.

LO SCOPO FINALE

Attaccare il quartier generale nemico non è mai facile, indipendentemente dal metodo scelto. Comunque, ci sono alcune cose da tenere a mente.

Assicuratevi di avere un sacco di dinamite prima di raggiungere Shining Hollow - là non ne troverete altra, e non potreste distruggere l'edificio altrimenti.

Non tentate di fare tutto il percorso sugli sci. È un viaggio molto lungo che stancherebbe persino il migliore degli sciatori.

Arrivare in aliante dalla Sierra Madre è possibile, ma avrete bisogno di un pilota veramente eccezionale. Ricordate che gli attacchi aerei si intensificheranno con l'avvicinarsi a Shining Hollow, e potreste finire i missili. Se ce ne fosse bisogno, potete cambiare aliante ad una delle stazioni di teleferica strada facendo. Il vantaggio è che non avrete a che fare con le truppe di terra in fase di avvicinamento.

Andare in motoslitta richiede una pianificazione del percorso molto attenta. Bisogna tenere a mente tre fattori. Primo, tenersi in piano. Secondo, cercare di aggirare le unità nemiche in avvicinamento. Terzo, bisognerà andare a rifornirsi di carburante strada facendo. La rotta lungo la costa sembra offrire la migliore combinazione di fattori. Infine, scegliete con attenzione il pilota: anche se Stark è un ottimo guidatore, è uno dei bersagli preferiti degli attacchi aerei. Sarà meglio scegliere qualcuno meno appariscente ma altrettanto abile nella guida veloce.

http://speccy.altervista.org/

VOLEVAMO CHIAMARCI

"68000 anni più avanti..."

MA NON CI AVREBBE CREDUTO NESSUNO.

INFATTI, SIAMO AVANTI SOLO DI QUALCHE ANNO!

PC ENGINE (in esclusiva nazionale)	Lit. 450.000
CD ROM per PC ENGINE "un CD per giocare e per ascoltare"	Lit. 850.000
SEGA MEGA DRIVE (in esclusiva nazionale)	Lit. 550.000
ATARI LYNX	Lit. 349.000

Tutti i prezzi sono IVA compresa.

WHO ELSE?!

68000 e dintorni sas

Via G. Washington, 91 - 20146 Milano

Tel. 02/4231035 - Fax 02/4230633 (24 HRS)

NUOVI MONDI

LA RECENSIONE DELL'ATTESISSIMO ADVENTURE DELLA US GOLD/LUCASFILM

LOOM

Finalmente è arrivato. *Loom* è un gioco creato da un ex programmatore/progettista della Infocom, responsabile di alcuni dei suoi giochi migliori e pubblicato dalla Lucasfilm, famosa per averci regalato bellissimi giochi tra cui ricorderete senz'altro *Zak McKraken* e *Indiana Jones and the Last Crusade*.

Presentandosi con simili referenze, vi aspetterete tutti un gioco veramente speciale, cosa che in un certo senso è. Ma bando alle ciance, e cerchiamo di esaminarne pregi e difetti...

LE BUONE NOTIZIE

Brian Moriarty e la Lucasfilm hanno preso il tipico stile dei giochi Sierra e hanno cercato di migliorarne la qualità e la giocabilità. Innanzitutto hanno eliminato l'input da tastiera creando un gioco in cui l'azione su schermo riveste la massima importanza. Gli unici altri oggetti presenti sullo schermo sono le eventuali icone sul fondo che hanno lo scopo di mostrare gli oggetti più importanti vicino al cursore e un pentagramma usato per suonare una serie di note che formano un incantesimo.

Questo modo originale di usare la magia mette in luce un altro ottimo aspetto di *Loom*: la trama. Sebbene l'umorismo che traspare da certi dialoghi sia leggermente forzato, Moriarty è riuscito a creare per *Loom* un'ottima ambientazione con il semplice espediente di registrarla su nastro.

La cassetta è veramente notevole. Come ha dichiarato Moriarty, "Questa non è la solita sciocchezza," e con l'esperienza della Lucasfilm alle spalle in

La capanna di Hetchel - Si è presa cura di voi per anni e adesso è diventata un uccello! Forse ha lasciato qualcosa di utile qui attorno. Qui è dove trovate le prime sequenze musicali per poter lanciare i primi incantesimi.

LOOM SFIDA LA SIERRA?

Molti lettori di K sanno che la Sierra On-Line, famosa per i suoi *King's Quest, Police Quest* e *Leisure Suit Larry* ha ottenuto un enorme successo grazie alla combinazione di grafica animata e input testuale. Il sistema offerto dalla Sierra combina un input limitato a ottime schermate e una miriade di posti da esplorare.

È ovvio che *Loom* sia stato influenzato dai titoli della Sierra, ed è altrettanto ovvio che Brian Moriarty e la Lucasfilm abbiano cercato di fare meglio. Ci sono riusciti ? Ecco il raffronto...

- La grafica di *Loom* è certamente all'altezza delle migliori schermate della Sierra, a volte migliore. La gestione del video invece si presenta molto diversa: quando il giocatore si avvicina al bordo dello schermo si ha uno scorrimento, mentre nei giochi della Sierra l'immagine si dissolve e ne viene caricata un'altra. Questo velocizza leggermente il gioco, specialmente se si usa il tasto per abolire lo scorrimento e "staccare" immediatamente sulla nuova immagine.
- I giochi della Sierra sono spesso criticati (giustamente) per la loro lentezza, specialmente se succedono molte cose contemporaneamente sullo schermo. Questo è vero anche per *Loom*, benché in misura minore. Non c'è nessun comando per velocizzare l'azione (mentre è presente nei giochi Sierra) ma non se ne sente troppo il bisogno.
- Entrambi i sistemi utilizzano degli intermezzi animati che rendono più piacevole e completa la storia ma che, una volta visti, perdono il loro interesse. *Loom* ne ha di più della maggior parte dei giochi Sierra, ma durano meno e si possono saltare premendo il tasto di Escape.
- Entrambi i sistemi consentono di dare un nome alle partite salvate.
- Il suono è simile se si utilizzano schede musicali aggiuntive, con *Loom* leggermente avvantaggiato. Se si utilizza l'altoparlante interno, il sonoro di *Loom* è decisamente migliore.

Chiunque abbia giocato qualche gioco della Sierra troverà delle strane rassomiglianze tra *Loom* e i suoi più famosi concorrenti. Sia in *Loom* che in *King's Quest IV*, per esempio, c'è una sequenza in cui il giocatore cade da un molo e nuota fino alla spiaggia - l'animazione è quasi identica. Evoluzione convergente? O forse con questa imitazione intendevano rendere un doveroso tributo alla concorrenza?

Loom presenta una gestione grafica ottima. La scala delle schermate nei giochi della Sierra tende a rimanere invariata. Loom invece è un po' come un film, c'è molta più varietà nella presentazione delle locazioni sullo schermo. In questa foto, il personaggio sta scendendo lungo il fianco di una montagna e improvvisamente lo schermo cambia avvicinandosi ad una locazione più interessante e dettagliata.

In più, in quelle locazioni in cui il personaggio può camminare in lontananza, la figura assume le dimensioni più appropriate a seconda della distanza, diversamente dai giochi della Sierra in cui il personaggio animato rimane della stessa dimensione anche allontanandosi dal giocatore.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	GIUGNO
AMIGA	prezzo nc	GIUGNO
PC	prezzo nc	USCITO

PAESAGGIO 92
Se le splendide locazioni grafiche fossero state più numerose questo gioco si sarebbe avvicinato ancor più al 100%. Ottimo uso della prospettiva quando il personaggio cammina in lontananza.

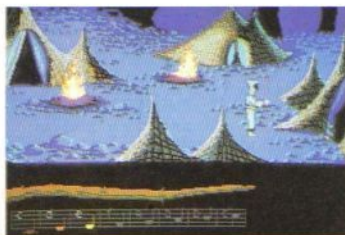
INCONTRI 70
Non c'è molto da fare quando si incontra qualcuno, eccetto ascoltare cosa ha da dire e la musica che suona.

IMPEGNO 79
Quasi troppo facile per gli esperti, ma non troppo difficile per i principianti. Comunque è un vero peccato che non ci sia più varietà negli enigmi. Si ottiene di più con la perseveranza che con l'ispirazione.

SISTEMA 90
Ottimo, ma a lungo andare la semplicità di gioco costringe ad azioni ripetitive.

K VERDETTO
845

Loom è quasi un sicuro vincitore, ma è un po' troppo facile e la mancanza di varietà nel gioco non è compensata dalla bontà della narrazione.

http://speccy.altervista.org/

Una gran differenza tra Loom e i giochi della Sierra è il modo in cui potete muovervi attraverso lo schermo. La maggior parte dei giochi Sierra contiene diversi punti di entrata/uscita in ogni locazione, mentre Loom tende ad essere più limitato. In molte locazioni si può attraversare lo schermo da sinistra a destra ma non dall'alto in basso. A volte ciò può generare confusione, specialmente in Crystalgard dove i palazzi di vetro presentano molteplici livelli, alcuni dei quali accessibili solo dopo un bel po' di ragionamento laterale. Naturalmente si potrebbe pensare che si tratti di un enigma da risolvere, ma il più delle volte sembra degenerare nell'illogicità. In questo schermo, per esempio, non si può entrare nella capanna in alto a destra ma ci si può muovere solo a destra e a sinistra.

...qui invece potreste pensare di camminare direttamente verso la sfera di cristallo. Sbagliato!

fatto di produzioni multimediali non sorprende affatto che tutto ciò sia vero. È piacevole da ascoltare (purtropppo è in inglese) e surclassa ampiamente le registrazioni fornite con altri giochi che abbiamo avuto occasione di sentire. E inoltre fornisce l'ambientazione al gioco.

Sebbene *Loom* possa essere giocato subito senza dover imparare valanghe di comandi e leggere interminabili racconti (grazie al nastro e all'ottimo stile di gioco) la complessità della storia è notevole e non può essere riassunta in poche righe. Diciamo soltanto che le cose si stanno mettendo male e che nei panni del giovane Bobbin bisogna rimetterle a posto girando per il mondo alla ricerca di sequenze composte da quattro note che possono essere usate per risolvere determinati enigmi suonandole davanti a oggetti o persone appropriate.

La parte grafica e sonora del gioco è perfetta quanto il nastro - ottima da vedere e da ascoltare (chiaramente se avete una scheda musicale montata sul vostro PC, ma anche i soliti "beep" provenienti dall'altoparlante interno sono meglio del solito).

...E QUELLE CATTIVE

Il rovescio della medaglia è rappresentato dallo schema di gioco. L'interfaccia è talmente semplice che l'esplorazione di una nuova locazione si riduce a poco più che muovere il puntatore lentamente su e giù per lo schermo aspettando che qualche icona sul fondo lampeggi. Quando ciò succede vuol dire che abbiamo trovato qualcosa. Cliccando due volte sull'oggetto Bobbin si porterà nelle sue vicinanze in modo da (a) farne apparire il nome sotto l'icona stessa e (b) se richiesto, lanciare incantesimi sul medesimo.

Tutto qui. La parte "riflessiva" del gioco consiste nel segnarsi le sequenze di note scoperte e nel cercare di capire a cosa servono e quando debbano essere usate. Combinate questo al fatto che alcuni enigmi sono straordinariamente semplici e otterrete una notevole svalutazione in termini di varietà e difficoltà.

Loom è frustrante perché quasi perfetto. La combinazione fornita dalla cassetta, dalla superba animazione, dall'ottimo suono e da una trama consistente è potenzialmente vincente in giochi di questo tipo. Ma, purtroppo, manca una maggiore interazione con l'ambiente e i personaggi che lo popolano. Ciò non significa che si senta il bisogno di un input testuale, ma con la semplice aggiunta di un paio di icone-comando e, per esempio, la possibilità di selezionare e controllare un certo numero di personaggi diversi si sarebbe ottenuto qualcosa di veramente speciale. Così com'è, il gioco è adatto sostanzialmente ai giocatori più giovani e agli avventurieri meno esperti, e lascerà quasi certamente insoddisfatti tutti gli altri.

Ci sono diversi personaggi da incontrare in Loom, ma l' interazione con essi è molto limitata. In questo caso, comunque, l'arrivo di questi pastori è accompagnato dal suono di un nuovo motivo (dona l'invisibilità). Potrebbe essere utile, no? Loom differenzia i vari personaggi che parlano mostrando i loro dialoghi in diversi colori: molto utile quando ce ne sono parecchi sullo schermo contemporaneamente. Comunque sarebbe stato piacevole incontrarne qualcuno che girovagasse per le locazioni e prevedere la possibilità di un paio di icone-comando per attaccare bottone. Invece i personaggi risultano sviliti dalla mancanza di interazione.

IMPARIAMO LE MELODIE

In Loom non si lanciano incantesimi, ma si "tessono" sequenze di note. Una melodia (o "trama") è una sequenza di quattro note (o "fili"). Ogni nota viene suonata usando un *Distaff* ("spola"), che si trova all'inizio del gioco a meno che non siate completamente incapaci, rappresentato insieme a un pentagramma in fondo allo schermo.

Comporre melodie è la stessa cosa che preparare incantesimi, solo che tutto succede musicalmente. Invece di mischiare lingue di rospo, ali di pipistrello e code di lucertola si suonano, ad esempio, C, D, A, B (l'equivalente di "Do, Re, La, Si" secondo la notazione anglosassone, NdR). Se ci si trova vicini a un oggetto (indicato dall'apparire della sua icona e del nome in fondo allo schermo), la melodia può avere un certo effetto.

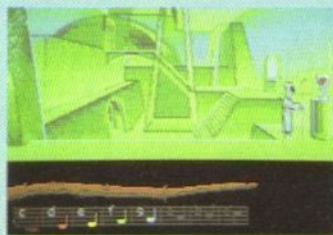
Ci sono però delle limitazioni. Inizialmente - come si vede chiaramente dalle schermate - non tutte le note sul pentagramma sono illuminate e disponibili. Come avviene per gli incantesimi, più esperienza si accumula, più note si possono suonare e di conseguenza più melodie si possono comporre. Non sempre una melodia sortisce l'effetto desiderato sebbene, in generale, il programma tenda a non lasciar suonare quelle inappropriate.

MELODIE ROVESCIATE

Le melodie in *Loom* si trovano come gli incantesimi negli altri giochi: esplorando. Le sequenze di note appaiono quando certi personaggi fanno la loro comparsa o quando si clicca su alcuni oggetti. Ci sono però melodie che non possono essere trovate in questo modo: sono le cosiddette "melodie rovesciate". *Loom* infatti permette di lanciare incantesimi, pardon, suonare melodie alla rovescia. Questo effetto si ottiene suonando le note in ordine inverso (salvo per le melodie palindrome, quelle che non cambiano se lette alla rovescia, come "DCCD"). Avrete comunque bisogno di suonare diverse melodie rovesciate durante il gioco e, siccome non si trovano in giro, si dovranno ricavare da quelle precedentemente incontrate. Il loro scopo non è difficile da intuire: se si trova una melodia che tinge gli oggetti di nero con molta probabilità li farà sbiancare se la suonate alla rovescia...

Ecco il perfetto esempio di una melodia rovesciata. Questo ostacolo impedisce di attraversare il mare. Quando gli si clicca sopra con il mouse emette una melodia: chissà, forse una melodia rovesciata potrebbe essere la soluzione al nostro problema?

LA PRATICA RENDE PERFETTI

Infine, l'esperienza è tutto in questo gioco. Sebbene ci siano diverse occasioni in cui non è necessario suonare una melodia per risolvere un problema, più suonate, più saranno le possibilità di ottenere nuove note da usare con il vostro *distaff.*

Esercitatevi a suonare ogni volta che ne avete la possibilità, anche se non vedete nessuna ragione apparente per farlo. Ciò potrebbe aumentare il vostro livello d'esperienza e permettervi di ottenere una nota in più da utilizzare con il vostro distaff.

Con la musica si può influenzare qualsiasi cosa appaia nel pannello delle icone - e non sempre si tratta di un oggetto. Qui ci apprestiamo a rischiarare l'oscurità con una melodia che abbiamo sentito in una locazione poco distante.

CHAMPIONS OF KRYNN

Direttamente dalla saga di DRAGONLANCE una nuova epica della SSI/US GOLD

Il mondo di Dragonlance è già stato portato su computer con *Heroes Of The Lance* e, più recentemente, con *Dragons Of Flame*, perciò molti si chiederanno dove stia la novità.

La differenza principale è che *Champions Of Krynn* è un gioco di ruolo, dove gli elementi arcade sono del tutto inesistenti: buone notizie quindi per coloro che preferiscono riflettere e pianificare piuttosto che esercitare i loro riflessi.

Champions Of Krynn è ambientato subito dopo la fine delle Guerre delle Lance. Sebbene le forze del male siano state sconfitte e disperse e quelle buone (le nostre) siano tornate pacificamente alle loro case, nei pochi avamposti rimasti c'è ancora bisogno di uomini che combattano le ultime sacche di resistenza. L'obiettivo è di organizzare una compagnia di avventurieri con cui difendere alcuni avamposti di confine.

Il compito iniziale è come al solito quello di generare i personaggi della compagnia: questi possono essere scelti tra sette razze, ognuna delle quali presenta caratteristiche peculiari. I nani delle colline, ad esempio, resistono bene alla magia e, grazie alla loro statura, sono in grado di evitare i colpi di orchi e giganti, mentre i kender posseggono l'innata abilità di beffarsi degli avversari più intelligenti mandandoli su tutte le furie. Come al solito gli attributi primari (Forza, Carisma, ecc.) vengono poi generati casualmente per ogni personaggio. Gli attributi possono però essere modificati a richiesta, permettendo al giocatore di adattare il personaggio ai propri gusti - un'opzione che offre grandi opportunità di barare!

In seguito si decide la classe e l'allineamento di ogni personaggio. Le classi sono numerose, e vanno da guerriero a mago, da chierico a ranger. Alcune razze, come quella dei mezzelfi, possono appartenere a classi multiple come chierico/guerriero/mago permettendo una maggiore flessibilità a prezzo di un più lento avanzamento nei livelli.

Una volta creata la compagnia ci viene assegnata la missione di liberare la città di Throtl dalle forze nemiche, e presto l'atmosfera comincia a scaldarsi essendo il luogo suddetto popolato da numerosi mostri e soldati nemici.

Guerra! A volte il combattimento può diventare molto intenso in questa avventura.

Lo schermo di combattimento pseudo-tridimensionale mostra tutti i componenti della compagnia e i nemici in posizione di attesa.

Se ci si sente particolarmente pigri basta semplicemente selezionare il combattimento automatico: in questo modo il computer si occuperà della battaglia scegliendo le azioni (per lui) più appropriate. Questa opzione risulta molto utile all'inizio in quanto permette di studiare i risultati dei vari comandi e di apprendere quale tattica dia più possibilità di sopravvivenza. Ma man mano che i maghi salgono di livello e diventa importante lanciare adeguati incantesimi, il combattimento automatico perde il suo fascino e le manovre manuali diventano l'ordine del giorno.

Nella migliore tradizione dei giochi di ruolo, se un colpo va a segno il personaggio che lo riceve perde dei punti-ferita. Se i punti-ferita di un personaggio raggiungono lo zero (e ciò può capitare anche al di fuori dei combattimenti, come nel caso di avvelenamenti, ecc.) questi sviene e non può più continuare la battaglia. Se i punti-ferita scendono sotto lo zero il personaggio comincia a perdere molto sangue, e un suo compagno deve sprecare un turno di combattimento per bendarlo e salvargli la vita.

Dopo ogni vittoria si trova solitamente un bottino da dividere, che spesso consiste di armi e armature in gran quantità, vendibili al più vicino avamposto. Gran parte degli oggetti non ha valore, ma le armature (ad esempio) rendono parecchio, quindi è necessario saper scegliere quali oggetti raccogliere per una futura vendita, evitando di sovraccaricarsi di peso inutile. Accamparsi dopo una battaglia dà alla compagnia la possibilità di riposarsi e curare le ferite, memorizzare incantesimi, visionare le proprietà dei personaggi e cambiare alcune opzioni di gioco quali l'ordine di marcia, la velocità, ecc. Oltre a tutto questo, accamparsi fornisce l'occasione per salvare la situazione.

Quando un personaggio accumula un numero sufficiente di punti-esperienza è tempo di dirigersi alla locale palestra, dove si aumenta il proprio livello acquisendo un numero maggiore di punti-ferita e, per i maghi, la capacità di incrementare il numero e la potenza degli incantesimi.

Lanciare incantesimi inizialmente può apparire tremendamente complesso, ma con un po' di pratica tutto si semplifica. Gli incantesimi possono essere lanciati da maghi, chierici e guerrieri di livello elevato e si presentano sotto quattro diverse forme: memorizzati nella mente di un personaggio, scritti in un grimorio o su una pergamena oppure insiti in una bacchetta magica. Ai livelli più alti sono disponibili circa 60 diverse magie, ma potendosene memorizzare solo un numero limitato è richiesta una selezione oculata.

PIANO DELLE USCITE		
C64	L59000d	USCITO
AMIGA	L69000d	in preparazione
PC	L69000d	USCITO

Champions Of Krynn - *l'ultimo della serie AD&D della TSR/SSI.*

Solitamente i chierici lanciano incantesimi di cura e protezione mentre i maghi, avendo accesso a un numero maggiore di magie, possono sbizzarrirsi creando nubi di ghiaccio e palle di fuoco. I maghi dalle vesti rosse e quelli "bianchi" possono lanciare molti incantesimi, ma ogni categoria è dotata di una serie particolare di magie che riflette l'allineamento morale. Gli incantesimi Rossi tendono ad essere più aggressivi, mentre quelli Bianchi più passivi. Tutto questo non può rendere che una pallida idea della profondità del gioco. Il programma può sembrare simile a molti altri giochi di ruolo agli occhi di chi non conosce il mondo di Krynn e in generale le meccaniche di AD&D, ma per il giocatore che pretende un certo spessore di gioco e un'accurata attenzione ai dettagli *Champions Of Krynn* risulta irresistibile e totalmente coinvolgente. Il livello di difficoltà permette un avanzamento progressivo nel gioco con molteplici mostri e poteri da scoprire.

PAESAGGIO 90
La grafica è standard, con poche variazioni di scenario e scarsa animazione, ma il terreno di gioco molto esteso permette lunghe esplorazioni. Ci sono alcune incongruenze rispetto ai romanzi.

INCONTRI 75
Troverete un sacco di personaggi da aggiungere alla vostra compagnia. Preziose informazioni si trovano nelle chiacchiere sentite in taverna e nel diario di viaggio.

IMPEGNO 90
Un gioco di ruolo ben bilanciato, pieno di elementi strategici per tenere vivo l'interesse del giocatore.

SISTEMA 85
Non si può ricaricare un gioco salvato fino a quando tutti i personaggi non sono morti, ma a parte questo il sistema di gioco è ben progettato e facile da usare.

K-VOTO 850

Senza dubbio un classico per qualsiasi avventuriero amante dei giochi di ruolo e specialmente per i fan della saga di *Dragonlance*.

M.E.R.P.

Il Gioco di Ruolo della Terra di Mezzo

Casa Editrice: Iron Crown Enterprise

Nel lontano e nebbioso ottobre dell' anno scorso vi avevamo promesso la recensione del GdR ispirato alle opere e al mondo di J.R.R. Tolkien, autore del *Signore degli Anelli*. Il "bidone" del mese successivo era stato giustificato dalla notizia che presto sarebbe stata disponibile l'edizione italiana di questo gioco e che avremmo quindi preferito recensirlo a pubblicazione avvenuta.

Problemi editoriali di vario genere hanno purtroppo ulteriormente ritardato l'uscita di questo gioco nel nostro paese, ma giunti ormai alla fine del nostro viaggio nel mondo dei GdR di importanza "storica" non possiamo più trascurare un gioco che per successo e ambientazione rappresenta una pietra miliare nelle vicende del gioco di ruolo.

Il Signore degli Anelli è un libro universalmente conosciuto (almeno di fama) e amato.

Racconta dei viaggi dell'hobbit Frodo e dei suoi amici umani, nani ed elfi nella mitica Terra di Mezzo, e del loro tentativo di arrestare il dilagare dell'ombra dell'Oscuro Signore. Nel nostro paese l'edizione pubblicata da Rusconi ha venduto in un decennio almeno quanto *Il Nome della Rosa* di Umberto Eco, sebbene con minor clamore. Del *Signore degli Anelli* si sente parlare - il più delle volte a sproposito - ogni volta che persone estranee all'ambiente affrontano l'argomento "fantasy" o "GdR", anche se è infatti vero che questo libro abbia gettato le fondamenta di una buona parte del moderno concetto di "fantasy" (ma non di tutto, come invece molti si ostinano a credere). Al di là di queste considerazioni, la realtà del *Signore degli Anelli* è che si tratta di uno splendido libro, con un valore letterario che si avvicina a quello dei Promessi Sposi e la capacità di farsi amare da qualunque lettore si accosti a esso, non solo dagli appassionati di fantasy.

Il Signore degli Anelli rappresenta la punta dell'iceberg della produzione tolkieniana, vastissima e quasi interamente dedicata alla creazione e allo sviluppo della sua *Terra di Mezzo*. Storia, leggenda, folklore, notizie geografiche e naturalistiche si intrecciano negli scritti del professore di Oxford, alitando la scintilla della vita nel mondo fantasy più verosimile e completo che mai sia stato creato. Date tutte queste premesse, era solo questione di tempo prima che qualcuno ne acquistasse i diritti di pubblicazione e producesse un GdR ispirato al *Signore degli Anelli* e in generale alla Terra di Mezzo. A farlo ci ha pensato la statunitense Iron Crown Enterprise con il suo *Middle Earth Role Playing Game* (*M.E.R.P.*, appunto).

Il gioco si avvale di un sistema incrociato di abilità/livelli. Il giocatore sceglie la classe del suo personaggio tra le sei disponibili (guerriero, ranger, scout, animista, mago o bardo) e in base alla scelta fatta e ai suoi punti-caratteristica "paga" un determinato ammontare di punti per acquistare livelli in una data abilità. È quindi ad esempio possibile per un mago imparare a maneggiare armi da taglio come spade o asce, ma con fatica maggiore rispetto a un guerriero. Acquisendo esperienza i personaggi passano di livello e ottengono nuovi punti da spendere per migliorare le loro abilità.

Il grosso pregio di questo sistema è la sua flessibilità; esso infatti permette ai giocatori di creare e sviluppare personaggi realmente unici, fuori dai rigidi schemi proposti da GdR come *Dungeons & Dragons* senza che per questo essi perdano di verosimiglianza.

Il cuore di questo sistema, interamente basato su lanci di dado percentuale (con risultati cioè che variano tra 1 e 100), sono i concetti di "*fumble*" (azione maldestra) e "successo critico" (eccezionale). Punteggi sui dadi eccezionalmente alti o eccezionalmente bassi portano a risultati estremi. Un fumble su un lancio per verificare se il personaggio riesce a muoversi silenziosamente porta al classico spezzarsi di un rametto il cui *crack!* echeggia per tutta la vallata, mentre un risultato critico in un lancio per verificare se il personaggio impara un incantesimo può permettere al personaggio di imparare l'incantesimo in metà tempo.

Il sistema di combattimento si basa essenzialmente su un lancio percentuale al quale viene sommata l'abilità del personaggio nel particolare tipo di arma usata e sottratta l'abilità difensiva del bersaglio. Il risultato finale, incrociato sull'apposita tabella, informa degli eventuali danni subiti dal bersaglio, siano questi lividi, tagli o botte più serie. Anche qui colpi critici e *fumble* regnano sovrani, con gente che si decapita maneggiando maldestramente la propria ascia o mozza braccia e gambe.

Le espansioni di *M.E.R.P.* sono essenzialmente moduli regionali alternati ad alcune avventure già pronte. Il materiale di background lasciato in eredità da Tolkien è stato ampliato e tradotto in termini di gioco, ma lo spirito originario delle opere viene restituito intatto, sebbene in alcuni punti la magia del testo debba necessariamente venire tradita. Molti luoghi della Terra di Mezzo devono infatti il loro fascino alle descrizioni velate e allusive che Tolkien fa di essi, mentre necessariamente un modulo di gioco fornisce descrizioni chiare e mappe dettagliate di interni ed esterni. Questo non toglie nulla al valore dei singoli moduli, valore aumentato dalla possibilità fornita nei moduli stessi di adattarli ad altri sistemi di gioco (D&D e AD&D *in primis*, naturalmente).

Il sistema stesso di *M.E.R.P.* è la versione semplificata del ben più complesso *Rolemaster*, un GdR fantasy "globale" pubblicato sempre dalla I.C.E. I giocatori più esigenti possono fare riferimento a esso nel caso che trovino il gioco base troppo semplice.

M.E.R.P. inizia oggi a mostrare qualche ruga nella sua struttura di gioco, mentre gli anni passano senza lasciare traccia per quanto riguarda la qualità delle espansioni. Ad esso può essere rimproverata una leggera macchinosità, non tanto del sistema di gioco, quanto nel fluire della partita, con un gran numero di lanci di dado e modificatori che entrano in gioco ogni volta che accade qualcosa di interessante. Si tratta di un difetto che a suo tempo avevamo già attribuito a *Megatraveller* della G.D.W., e come in *Megatraveller* la soluzione è di acquisire l'esperienza e la confidenza necessarie affinché le meccaniche di gioco scorrano fluide nella mente di Master e giocatori durante la partita.

Complessivamente M.E.R.P. è un gioco consigliato a tutti gli appassionati di GdR e agli appassionati di Tolkien (è curioso notare come in molti le due caratteristiche coincidono), e i moduli regionali sono una lettura piacevole al di là della loro natura di accessori di gioco.

M.E.R.P. e le sue espansioni sono disponibili in tutti i negozi specializzati.

Vincenzo Beretta

AMBIENTAZIONE 92%
Su Tolkien non si discute. Forse alla lunga giocare sempre nello stesso luogo può venire a noia.

SISTEMA DI GIOCO 82%
Molto flessibile e ricco di momenti di puro divertimento grazie ai "*fumble*" e ai "critici". Qualche lancio di dado di troppo.

ESPANSIONI 91%
Ottima la qualità. Qualche avventura già pronta in più sarebbe stata auspicabile

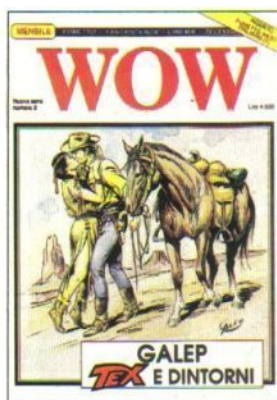
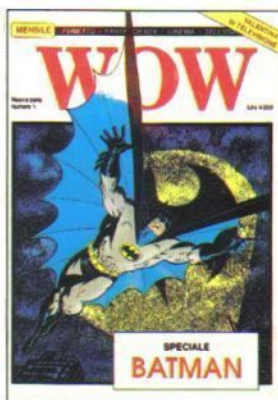
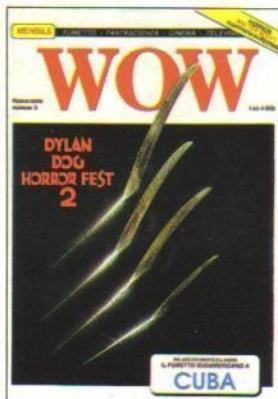
COMPLESSIVO 89%

http://speccy.altervista.org/

Nuova serie n.0
SPECIALE
DYLAN DOG
Il più popolare fumetto italiano dell'orrore.
STAR TREK, inserto guida tutti i film, i telefilm, i personaggi, ecc.

WOW!

FUMETTO • FANTASCIENZA • CINEMA • TELEVISIONE
mensile, 4.000 lire

Nuova serie n.1
SPECIALE
BATMAN
Origini e storia, personaggi e curiosità su cinquant'anni di successi del Cavaliere oscuro. Guida ai film e ai serial televisivi.

Nuova serie n.2
SPECIALE
GALEP
Il disegnatore padre di **Tex** ripercorre le tappe di oltre cinquant'anni nel regno del fumetto.
Fumetto western *made in Italy*: primo inserto (di 4) per ricordare centinaia di autori e personaggi italiani del genere western

Nuova serie n.3
SPECIALE
ORRORE
Servizi su Freddy Krueger, Stephen King, Clive Barker, ecc.
Un racconto d'orrore di Walter Scott illustrato da Festino.
Reportage da **Cuba**; il fumetto dell'America latina a congresso.

... e inoltre:
giochi di ruolo e video games, l'Enciclopedia di Star Trek (a puntate), articoli sui "manga" (i fumetti giapponesi), cronache, servizi e anteprime su autori e serie di nuova produzione, comics news, il calendario delle mostre e delle manifestazioni, ecc.

WOW
Direttore Luigi F. Bona

Redazione: via Panfilo Castaldi 21, 20124 Milano
Distribuzione: La borsa del fumetto/Libreria dell'immagine via Lecco 16, 20124 Milano, tel. 02–2951.3883.

LA BORSA DEL FUMETTO

libreria dell'immagine

la più fornita e aggiornata: libri e riviste italiani ed esteri di FUMETTI • CINEMA • ILLUSTRAZIONE • GRAFICA • MUSICA • COLLEZIONISMO • EROTICA • FANTASCIENZA • HORROR ...
... E FIGURINE • CARTOLINE • POSTER • LOCANDINE CINEMATOGRAFICHE • DISEGNI ORIGINALI • GIOCHI E ROLE GAMES

★★★★ ARRIVI SETTIMANALI DAGLI USA VIA AEREA ★★★★

Via Lecco 16 – 20124 MILANO (metropolitana P.ta Venezia) – **telefono 02–2951.3883**
Vendita per corrispondenza e distribuzione alle librerie specializzate

CARTOONERS

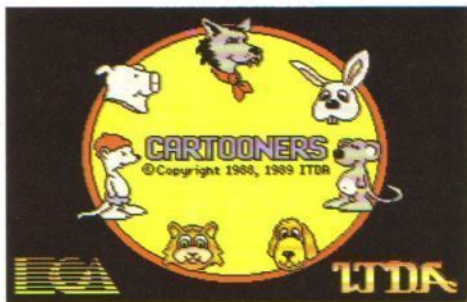
La ELECTRONIC ARTS ci introduce nel magico mondo dei cartoni animati.

ECCO un titolo per tutti coloro che aspirano ad emulare il grande Walt Disney. *Cartooners* permette di calarsi nei panni dello sceneggiatore e del regista di un film di animazione, scegliendone scene, attori e dialogo.

Nella confezione del gioco, che è rivolto ai più giovani, si trovano tre dischetti e due manuali, di cui uno specificatamente rivolto a guidare i più piccoli ai primi passi nell'uso del programma.

Il gioco è compatibile con qualsiasi versione del DOS, ma se fate uso della 4.01 è bene verificare la memoria disponibile, in quanto potrebbero manifestarsi problemi di caricamento poiché vengono richiesti 512 Kb liberi. È possibile scegliere fra varie configurazioni grafiche: in modalità VGA -quella in cui è stata fatta la prova - la resa è davvero notevole e alcuni degli sfondi disponibili sono di grande effetto. È consigliabile l'uso del mouse, che facilita grandemente le operazioni di puntamento e selezione.

Una volta caricato il programma ci si trova davanti a tre possibilità: andare al cinema (ovvero assistere a una sequenza registrata), editare una sequenza esistente o creare una scena completamente nuova. Scegliendo una delle due ultime opzioni si entra nella fase di creazione e realizzazione vera e propria.

In primo luogo dovete prendere carta e penna e stendere una sceneggiatura: si tratta cioè di pianificare la sequenza temporale delle azioni nell'animazione, scegliere gli attori e disegnare gli sfondi. In questa fase si deve anche decidere il dialogo, che apparirà nel cartone animato incorniciato nei classici fumetti. Una volta che lo svolgimento della sequenza animata è stato pianificato, si tratta di tradurre il concetto in realtà facendo intervenire il programma, che permette di passare in modo assai semplice alla fase di realizzazione.

Non bisogna preoccuparsi di codificare tutte le istruzioni che permettono a un personaggio di compiere determinate azioni: si deve solo selezionare l'attore fra uno di quelli esistenti e scegliere il tipo di azione da fargli intraprendere fra quelle comprese in un certo set. La scelta degli attori e delle azioni avviene mediante selezione da un menu a tendina (e qui il mouse si dimostra assai utile).

Vi sono un gran numero di scenari e di personaggi già pronti (alcuni dei quali contenuti in un disco aggiuntivo presente nella confezione), con i quali è possibile costruire un gran numero di sequenze. Il programma è interfacciabile con *Deluxe Paint II*, col quale si possono creare sfondi artistici. Ciò che difetta veramente - ed è questo il maggior limite del programma - è la libertà di azione. In effetti, per la maggior parte dei personaggi molti movimenti non sono stati previsti, ed è difficile rendere un convincente effetto di profondità anche se viene gestita la sovrapposizione dei personaggi su più piani. Nonostante questo, la qualità grafica delle sequenze è davvero da cartone animato, ed è possibile combinare alcune azioni per creare effetti nuovi.

Una volta disposti tutti gli attori all'inizio della scena (eventualmente possono comparire e uscire di scena di volta in volta) si comincia a girare: il montaggio del filmato avviene in modo analogo alla registrazione di una videocassetta. Selezionando un apposito tasto <REC> si cominciano a registrare i fotogrammi di animazione mentre gli attori eseguono le azioni loro assegnate. Se si desidera, per esempio, che un personaggio cammini per un po' e poi si metta a volare, si registrano un certo numero di fotogrammi in cui l'attore cammina, si interrompe la registrazione assegnando la nuova azione al personaggio e si riprende a girare.

È possibile scorrere avanti ed indietro i fotogrammi in modo da modificare la scena a piacere, e risulta inoltre assai comoda la possibilità di inserire nuovi fotogrammi in una sequenza già registrata. Si può anche associare una colonna sonora al cartone animato per dargli quel "tocco in più". *Cartooners* può usare le schede musicali più comuni - oltre al misero squittio standard del PC.

In definitiva si tratta di un programma - sia per il tipo di presentazione che per facilità d'uso - indirizzato ai più piccoli e, in questo senso, centra il bersaglio. Il gioco dovrebbe stimolarne fantasia e creatività, il che di questi tempi non è poco. Per i più smaliziati l'eccessiva schematicità potrebbe rappresentare invece un limite, e in tal caso sarebbe bene indirizzarsi verso pacchetti più potenti.

Lo schermo che consente di assemblare le varie immagini e di creare l'animazione.

PIANO DELLE USCITE		
PC	L99000d	USCITO

SALA GIOKI

UN'ALTRA VISITA AL PAESE DEI COIN-OP

Dall'Inghilterra a Tokio in due sole pagine - certe cose capitano solo su K, dove il nostro inviato ha visitato due delle più importanti mostre del settore

LI FANNO ANCORA COME UNA VOLTA PARTE 42

(UNA DELLE TANTE PUNTATE)

I giochi "di massacro" continuano a proliferare e vi abbiamo già mostrato nei numeri scorsi sia *Beastbusters* (SNK) che *Line of Fire* (Sega). I nostri pareri, che considerano questi innumerevoli cloni di *Operation Wolf*... quantomeno discutibili, sono stati recentemente rafforzati dalla lettura dei depliant offerti dai produttori di questi giochi. Citiamo da *Beastbusters* - "Vi dà la sensazione di impaginare UN VERO FUCILE (le maiuscole ce le hanno messe loro). Da *Line of Fire* - "vi permette di provare la realistica esperienza di sparare con un'arma," e "provare l'autentica sensazione di sparare con una mitragliatrice!"

Chiamateci pure smidollati, ma se sparare è davvero tanto "eccitante", perché la gente non preferisce arruolarsi nell'esercito? Speriamo che questo genere di giochi faccia la fine che si merita - e presto.

Beastbusters della SNK: *roba da mettersi le mani nei capelli?*

NON LI FANNO PIU' COME UNA VOLTA PARTE 1

Quando la scena dei coin-op tradizionali si fa monotona e tende al declino, arriva il momento di rimettere in circolazione le vecchie macchinette a gettone - o almeno questa è la filosofia più seguita. Bisognerebbe imporre delle leggi su certe cose - come *Cop Capers*, per esempio. Definito come "lo sconvolgente giochino degli anni '90", provocherà senza dubbio crisi di nostalgia in tutti i lettori abbastanza grandicelli da ricordarsi i gloriosi anni '70. Lo scopo è di guidare una pallina da ping pong lungo un piano verticale. Il principio è lo stesso di quei vecchi cassoni in cui si controllava una benna: buffo, non trovate?

Fra le novità che vanno attualmente per la maggiore in America ci sono il basket a gettone (che probabilmente qui da noi non funzionerebbe: vi immaginate quanti furti di palloni?) e i dardi elettronici. Entrambi stanno incassando palate di dollari, e anche se li abbiamo già visti in qualche sala giochi italiana probabilmente qui non avranno un grosso successo. Il miglior flipper della mostra è *Whirlwind* della Williams, un ottimo seguito del vecchio *Earthshaker*, anche se il miglior sonoro in assoluto era quello del flipper *Robocop*, acquistato dalla Ocean tramite la Data East. Un magnifico impiego di sonoro campionato dal film rende il semplice schema di gioco qualcosa di memorabile. La cosa migliore è quando si aziona il "tilt" sollevando il tavolo - il vocione del Robocop vi urla addosso - "CREEP!!!" (Balordo!!!). Bello.

Il nostro inviato è andato sulla riviera inglese a febbraio - era tutto chiuso e la città sembrava un cantiere.

Ad ogni angolo si lavorava per rimettere in sesto le cose entro l'immancabile invasione primaverile ed estiva.

L'unica zona attiva era quella dei Winter Gardens, dove gli operatori del settore stavano esaminando le nuove proposte del settore coin-op, preparandosi a traviare centinaia di ragazzini spillando i sudati risparmi con le ultime novità a gettone.

Quelli che si aspettavano delle grandi novità sono rimati delusi - i grandi nomi hanno tenuto il meglio per la mostra di Tokio che sarebbe stata tenuta nel giro di due settimane, anche se c'era abbastanza materiale per convincervi di non aver buttato via i soldi del viaggio.

Marvel Land della Namco: *alle prese con coni di gelato giganti, slurp!*

Badlands dell'Atari– *distruzione nucleare all'orizzonte.*

Naturalmente c'erano un sacco di nuove schede, la migliore delle quali era il tenerissimo e tondissimo *Marvel Land* della Namco. Nello stile dei vari *Wonderboy*, potrebbe persino superare *Monster Land*, il precedente successo surreale della Namco. Alla guida di un personaggio simile a Betty Boop, si ancheggia lungo scenari a tinte pastello saltando gli immancabili mostriciattoli e raccogliendo i bonus che forniscono poteri speciali. Ne vedremo parecchi in futuro.

La maggior parte dei nuovi giochi davano una inquietante sensazione di deja vu - sottolineando il blocco creativo che sembra aver colto i progettisti da qualche tempo a questa parte. *Search and Rescue*

della SNK. Le somiglianze con *Ikari Warriors* sono solo un'allucinazione collettiva. *Air Buster* della Namco - beh, *Thundercross* ci è piaciuto un sacco, no? *Vapour Trail* della Data East e *Fire Shark* - acciderba, degli altri sparatutto a scorrimento verticale! Yawn... *Rough Racer* della Sega e *Badlands* della Atari - ridateci *Super Sprint*!

Abbandonate la vostra frustrazione con questa nuova versione della vecchia macchina per provare la propria forza.

Il miglior gioco originale era sicuramente *Klax* della Atari, un rompicapo basato sulla manipolazione di blocchi colorati. Nonostante le apparenze non è un altro clone di *Tetris*, e ne abbiamo parlato sul numero scorso nelle Prove su Schermo.

La cosa più interessante era invece *Cadash* della Taito, un vero e proprio gioco di ruolo nel quale si sceglie un personaggio prima dell'inizio del gioco e si guadagna esperienza uccidendo mostri. Un ottimo inizio - speriamo che continui.

L'AZZARDO ELETTRONICO NON È PIU' TRIVIALE

In molti locali inglesi si possono trovare giochi elettronici d'azzardo. Sino a oggi erano principalmente versioni modificate di *Trivial Pursuit*, giochi di domande conosciuti da noi semplicemente come *Quiz*. Ora è arrivato *Spellbound*, un gioco decisamente più intelligente. Qui ci sono sei lettere con le quali bisogna formare parole di almeno quattro lettere per fare punti - e più alto è il punteggio, maggiore la vincita.

La cosa migliore è senz'altro la versione a soldi di *Tetris*. Per vincere bisogna naturalmente risolvere parecchi schemi. L'unico problema è che le partite costano circa 50 pennies l'una: a questo prezzo, conviene allenarsi prima sulla versione domestica. Chissà se arriveranno da noi?

Un Tetris d'azzardo. Non lasciatevi ingannare: è parecchio difficile e vincere è quasi impossibile.

NON LI FANNO PIÛ COME DOVREBBERO ESSERE PARTE 8

Giuriamo che è la verità. Ci stavamo facendo i cavoli nostri, ingolfando di gettoni i nuovi coin-op e - perbacco perbacco - indovinate che cosa abbiamo visto all'interno di un videogioco lì vicino? Niente meno che un PC Engine appoggiato dentro a un comune cassone, peraltro completamente vuoto. Nespole! Sembra che ci sia una nuova società chiamata Tempest, che sta acquistando dei normali PC Engine per convertirli all'impiego nel sistema JAMMA (che poi sarebbe il cassone standard dei giochi da bar). Il prezzo di vendita è circa di 500 sterline. Il bello è che poi il gestore non deve far altro che inserire una normale schedina per l'Engine quando vuole cambiare gioco - sempre meglio che pagare 600 sterline o giù di lì per una comune piastra JAMMA, no? Sembra che gli operatori siano interessatissimi. Tutto sta nel vedere quali saranno gli sviluppi: tra poco il PC Engine sarà in vendita nei negozi...

STANNO CERCANDO DI FARLI DIVERSAMENTE DAL SOLITO PARTE 1

Ecco le ultime notizie dall'AOU di Tokio - notizie ottimistiche. Il NEO-GEO - il favoloso sistema della SNK - è stato presentato nella sua incarnazione da coin-op. Impressionante, quasi quanto il suo prezzo.

Il grande evento è stata la presentazione di *G-Loc* della Sega: un simulatore di volo simile ad *Afterburner*, solo che qui bisogna dare la caccia ai nemici inseguendoli piuttosto che lasciarseli venire addosso. Sembra che il movimento del sedile sia più vigoroso del solito, tanto che potreste portarvi dietro un secchio d'acqua e sapone, metterci dentro i panni sporchi e giocare: alla fine dovrebbero essere addirittura centrifugati!

Un nuovo gioco di golf, intitolato *Major Title*, è stato considerato come una grande innovazione. Per avere eclissato *Super Masters* della Sega deve essere qualcosa di veramente eccezionale.

Infine, c'era *Cosmo Gangs*, un buffo gioco in cui bisogna sparare con una pistola a degli alieni in stile *Space Invaders*. Interessante, ma non ci sarà mai niente di più buffo di *Sweet Licks*, dove bisogna pigliare a martellate delle talpe. Portami a casa, papà...

http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

Il K-puzzle affascina e appassiona. Inizia una guida all'acquisto del computer dei vostri sogni (questo mese trovate la prima parte dedicata alle console. Infine, prima della K-borsa (gli annunci, purtroppo, questo mese hanno avuto solo una pagina, gialla naturalmente), la recensione di una cartridge per Amiga. Al mese prossimo...

LA K GUIDA ALL'HARDWARE Parte 1 (LE CONSOLE)

Da questo mese K vi offre una guida completa e dettagliata di tutte le macchine in commercio. Si possono confrontare prezzi, potenza e capacità di ogni macchina, i titoli esistenti, nonché le prospettive future.

ATARI LYNX

Confezione: Lynx con il gioco *California Games*
Memoria: 64K
Processore: 6502
Prezzo: 415000 lire
Per informazioni: Atari Italia 02/6134141

Il Lynx è stato progettato da un team di cui faceva parte anche RJ Mical, uno dei creatori di Amiga. Se questo non vi convince, considerate le sue cartucce da 8Mb e la possibilità di collegare insieme più giocatori. L'hardware grafico incorpora chip per lo scorrimento dello schermo e le zoomate. Attualmente il software lascia a desiderare - esistono circa 5 titoli - ma ci sono almeno 25 titoli in programmazione entro la fine del 1990. Il portatile da acquistare se si hanno possibilità economiche.

GRAFICA E SONORO
Risoluzione: 160x102
Palette: 4096
Colori: 16
TV: No
Uscita monitor: No
Monitor fornito: Sì; LCD retroilluminato da 3.5 pollici
Monitor possibili: Nessuno
Sprite: Non disponibili
Velocità: Buona

AUDIO
Qualità audio: Ottimo
MIDI: Assente
Uscita stereo: Sì
Capacità: 4 canali, bisogna ascoltarlo per credere al suono stereo su 5 ottave.

HARDWARE
Joystick: Joypad a 4 direzioni
Porte: Porta cartucce; porta per giochi a più persone; presa per cuffie stereo

SOFTWARE
Formato delle cartucce: 8Mb ROM
Prezzo delle cartucce: Variabile
Software esistente: Esiguo
Titoli usciti: *California Games* è ottimo.
Prospettive: Ottime - nel caso in cui esca software compatibile.
Caricamento del software: Quasi istantaneo

ATARI VCS

Confezione: Console + una cartuccia
Memoria: Non applicabile
Processore: 6507 (2600)/ 6502 (7800)
Prezzo: VCS2600 119000 lire VCS7800 169000 lire
Per informazioni: Atari Italia 02/6134141

Il VCS2600 è una versione riadattata della console che fino a poco tempo fa era senz'altro il miglior sistema di videogiochi domestici in commercio. Il VCS7800 è una versione più recente del VCS2600 con un processore più veloce, un audio leggermente migliore e una grafica molto più avanzata. Le ultimissime offerte di macchine più potenti a prezzi simili ne hanno notevolmente deprezzato il valore di mercato.

GRAFICA E SONORO
Risoluzione: 192x160 (2600) 320x242 (7800)
Palette: 16 (2600)/ 256 (7800)
Colori: 16 (2600)/ 32 (7800)
TV: Sì
Uscita monitor: Sì
Monitor fornito: No
Monitor possibili: No
Sprite: Non disponibili/ 64
Velocità: Lenta

AUDIO
Qualità audio: relativo fedeltà della TV
MIDI: No
Uscita stereo: No
Capacità: Tre canali sul 2600 e tre sul 7800

HARDWARE
Joystick: Fornito
Porte: 2 da 9 pin per i joystick; TV; porta cartucce

SOFTWARE
Base di software disponibile: Enorme ma di difficile reperibilità
Uscite attuali: Rare
Titoli in uscita: Pochi
Prospettive: Incerte a causa della competizione da parte di Nintendo, NEC e macchine portatili
Caricamento del software: Immediato

NINTENDO

Confezione:
Versione Control Deck: Console + comandi
Versione Action Set: console, comandi, pistola ottica, cartuccia con due giochi.
Prezzo:
Control Deck: 199000 lire;
Action Set: 265000 lire
Per informazioni: Mattel 0322/5101

Un acquisto ragionevole se si desidera una console. Interessante anche grazie alle espansioni giapponesi che ne migliorano le prestazioni. Tutto il software esistente è giapponese e può non

piacere a tutti.

GRAFICA E SONORO
Risoluzione: 256x240
Palette: 52
Colori: 16
TV: Si
Uscita monitor: No
Monitor fornito: No
Monitor possibili: Nessuno
Sprite: Non disponibili
Velocità: Media

AUDIO
Qualità audio: dipende dalla tv
Uscita stereo: No
Capacità: Medie

HARDWARE
Joypad fornito di due pulsanti. Comandi senza filo disponibili a 129000 lire.

SOFTWARE
Base di software esistente: Sono disponibili circa 50 titoli. In Giappone e America ce ne sono centinaia.
Uscite attuali: La Nintendo preve de due o tre uscite al mese.
Prospettive: Discrete. Le cose più belle sono gli extra come il robot ROB.
Caricamento del software: Istantaneo

NEC PC ENGINE

Modelli: PC Engine. All'estero sono disponibili diversi modelli.
Confezione: PC Engine + un comando
Memoria: Interna 64K + 8K di video;
Processore: 8 bit
Prezzo: Non applicabile. Disponibile tramite importazioni parallele.
Per informazioni: Vedi K 17

Una macchina attesa da tempo ma per il momento disponibile solo da importazioni parallele.

GRAFICA E SONORO
Risoluzione: 256x216
Palette: 512
Colori: Background 32 + 116 per gli sprite
TV: Si
Uscita su monitor: No
Monitor fornito: No
Monitor possibili: Nessuno
Sprite: 64
Velocità: Notevole se si considera che è un 8-bit

AUDIO
Qualità audio: A seconda del TV
MIDI: No
Uscita in stereo: Si
Capacità: Il suono stereo a 6 canali è molto efficace.

HARDWARE
Formato dei programmi: Cartucce o CD ROM (con l'espansione)
Prezzo del disco: Non applicabile.
Capacità dei dischi: Vedi pag. 55
Joystick: Fornito

SOFTWARE
Software disponibile: Notevole
Uscite attuali: Costanti in Giappone
Giochi: Solo arcade - sono comunque ottimi
Prospettive: Ottime - nel caso in cui la macchina venga distribuita ufficialmente.
Caricamento del software: La cartuccia è istantanea;il CD molto veloce.

SEGA MASTER SYSTEM

Confezione: Console, comandi e 1 gioco
Prezzo: N.c. dall'importatore.
Per informazioni: Giochi Preziosi 02/96460221

Il software non è all'altezza di quello per Nintendo, ma quello che conta alla fine sono i titoli in circolazione. In Italia la distribuzione lascia molto a desiderare.

GRAFICA E SONORO
Risoluzione: 256x192
Palette: 64
Colori: 16
TV: Si
Monitor: No

AUDIO
Qualità audio: A seconda della TV
Capacità: I tre canali danno buoni effetti sonori su quasi tutti i giochi.

HARDWARE
Joystick: Fornito
Software disponibile: Numeroso
Uscite attuali: In diminuzione
Giochi: Tutti arcade
Prospettive: Nuove macchine all'orizzonte
Caricamento del software: Immediato

Macchina: Megadrive
Confezione: Non applicabile
Memoria: 64K memoria principale + 64K di video.
Processore: 68000+ Z80B
Prezzo: Non applicabile
Per informazioni: Vedi K 17

SEGA MEGADRIVE

Il massimo sul mercato delle console - almeno per quanto riguarda i prodotti reperibili quest'anno. Per adesso viene importato solo parallelamente.

GRAFICA E SONORO
Risoluzione: 320x224
Palette: 512
Colori: 64
TV: Si
Monitor: No
Sprite: 80
Velocità: Molto buona

AUDIO
Qualità dell'altoparlante: Non disponibile. Esiste un jack per cuffia stereo.
MIDI: No
Uscita stereo: Si
Capacità: Il suono stereo a 12 canali è dato da un chip FM dalle caratteristiche stupefacenti.

HARDWARE
Joystick: Fornito

SOFTWARE
Software disponibile: Pochi titoli
Uscite attuali: Non applicabile
Giochi: Tutti arcade - non distinguibili dai coin-op.
Prospettive: Una macchina stupenda.
Caricamento del software: Immediato

NOTA
Tutti i prezzi sono corretti al momento di andare in stampa; è consigliabile fare un giro per trovare occasioni particolarmente convenienti, soprattutto per le periferiche e il software. La voce "Sprite" si riferisce agli sprite software ed è stata inserita per gli specialisti: la maggior parte dei programmatori infatti usa modifica a piacere la quantità degli sprite disponibili.

Alcune macchine si possono acquistare sul mercato non ufficiale - si tratta di pezzi importati da alcuni rivenditori. Per ulteriori informazioni consultare K 17, pag. 37.

K-RIVENDITORI

Questo mese la **Pix Computer s.r.l.** offre in omaggio un programma Amiga per ogni tre acquistati. Per informazioni rivolgersi alla Pix Computer s.r.l. via F. D'Ovidio, 6/c - Roma tel. 06/8293507 fax 06/825731

La **Wild Point - General Computer** via della Libertà, 30 Pietraligure (Sv) tel. 019/616155 offre uno sconto del 20% sul software originale.

A Milano, presso la **Cartolibreria Giocattoli Madesani** in via C. Baroni, 10/A -tel. 02/8260809, potete avere uno sconto di L. 5.000 o più su giochi originali Amiga e C64: basta recarsi al negozio con una copia di "K". Ovvero come investire i propri soldi su una rivista...

ATTENZIONE! MESSAGGIO IMPORTANTE PER I NEGOZIANTI

Non tenete segrete le vostre iniziative promozionali, gare, concorsi, offerte speciali, ecc. Teneteci informati e noi informeremo i nostri lettori. Spediteci o inviateci via fax (meglio ancora) le informazioni sulle promozioni da voi organizzate entro e non oltre il 10 del mese precedente alla data d'uscita di K (Es.: per poter apparire sul numero di luglio/agosto, dovranno arrivare in redazione entro il 10 di giugno). Ricordate: il servizio è completamente gratuito ed è uno dei tanti modi con cui K cerca di "servire" gli operatori del settore e i lettori della rivista.

ACTION REPLAY

AMIGA

L'*Amiga Action Replay* è una cartuccia molto simile per dimensioni a quelle del VIC-20 (ricordate?) che consente di curiosare indisturbati nella memoria del computer senza che esso se ne renda minimamente conto.

Premendo l'apposito pulsante *Freeze* si accede a uno schermo controllato dalla cartuccia stessa, "congelando" completamente quello che il computer sta facendo in quel momento. Questa espansione hardware, pur avendo pochi comandi, può dare risultati interessanti e utili se sfruttata intelligentemente; la sintassi di ogni comando è descritta molto accuratamente nei due manuali contenuti nella confezione (di cui uno è la traduzione italiana dell'altro).

Le applicazioni dell'*Action Replay* sono essenzialmente due: una "giocosa", l'altra "seria". La prima, quella che interesserà sicuramente tutti gli smanettoni in ascolto, anzi, in lettura, è il *trainer*, o modo-gabola-più-sofisticato: funziona in maniera un po' macchinosa, ma una volta capito il meccanismo diventa tutto molto semplice.

Mettiamo di voler giocare a *Ikari Warriors* (e di aver perso il numero di K con il modo gabola tradizionale, NdR); inseriamo la *Action Replay* e carichiamo normalmente il gioco: appena inizia la partita, premiamo *Freeze* per accedere allo schermo di controllo; quindi impostiamo una ricerca automatica di tutti i valori contenuti nella memoria che corrispondono al nostro numero di vite, in questo caso sei.

Tornati al programma, giochiamo fino ad essere eliminati; adesso si deve ritornare nello schermo della cartdrige e comunicargli che ne abbiamo persa una, rimanendo con cinque vite; questa controllerà tutti i valori trovati precedentemente, fino a scovare la stringa che contiene quello modificato da "sei" in "cinque". Ora basta sostituire quel valore con uno (mooolto) maggiore per continuare la nostra missione con, ad esempio, 200 vite. Sembra difficile, vero? In realtà tutto quello che bisogna scrivere è:

- TS 6 (all'inizio della partita)
- T 5 (Dopo aver perso una vita)
- M XXX (XXX è la stringa data da T 5)

Non bisogna essere esperti di computer né di linguaggi per scrivere tre o quattro istruzioni e avere conseguentemente qualche chance in più di finire il gioco.

Qualche volta può capitare che un valore aumenti quando si viene colpiti, o che il comando T segnali più di una stringa, ma con un po' di esperienza si potranno superare quasi tutti gli ostacoli. Anche se i diretti interessati sono i joystick-dipendenti, questo *trainer* potrà interessare tutti i videogiocatori: mentre gli appassionati di *R-Type* potranno finire tranquillamente l'ultimo spara-e-fuggi, chi gioca a *Player Manager* o a *Sim City* potrà avere a disposizione una riserva di soldi illimitata, chi ama *Continental Circus* o *Super Hang-On* godrà di tempo infinito, in *Fighter Bomber* o *F-29 Retaliator* si avranno Sidewinder e Maverick a volontà, ecc.

Anche nei GdR ci sono diverse applicazioni: esperienza, livelli, punti-ferita, punti-magia, numero di oggetti illimitati, e via dicendo. In pratica si può utilizzare la Action Replay in ogni gioco in cui si possa sfruttare la modifica di un valore. Sulla cartuccia si trova inoltre un potenziometro che consente di diminuire la velocità di un programma fino al 20%.

L'applicazione "seria" può essere impiegata fino in fondo solo da chi possiede un minimo di background informatico. Infatti, l'*Amiga Action Replay* permette, con un monitor disassembler, di controllare efficacemente l'hardware del computer: screen editor, assembler/disassembler degli indirizzi Copper, breakpoint dinamici, e addirittura la lunghezza e il sync di una traccia di un disco.

Questa funzione consente di modificare un programma mentre sta girando, dando la possibilità di agire in tempo reale e vedere i risultati senza dover continuamente caricare il sorgente originale, modificarlo, assemblarlo e controllarne gli effetti, rivelandosi particolarmente utile nella fase di debugging dei vostri programmi.

Ad esempio, si possono ascoltare e salvare i suoni prodotti dai quattro canali dell'Amiga (uno per volta) oppure modificare uno sprite in modo da personalizzare un programma commerciale o correggerne in tempi brevi uno proprio, o ancora salvare una schermata grafica, anche se ciò può risultare un po' complesso dato che nei giochi e nei programmi commerciali quello che si vede è il risultato di più schermi sovrapposti.

È possibile anche salvare l'intera area della memoria, consentendo, in pratica, di copiare un gioco anche se la cosa può essere illegale (ma davvero?, NdR). L'*Action Replay* permette di salvare quello che vi interessa su un dischetto che essa stessa formatta (mettendoci pochissimo: dai 3 ai 7 secondi) in un modo speciale, denominato FDos. Insieme alla cartuccia viene venduto un disco-utility che consente di passare immagini, suoni, aree di memoria e giochi (vedi sopra...) da FDos in formato AmigaDos.

Infine la cartdrige offre una discreta protezione contro i virus, poiché, quando non è disattivata, controlla sistematicamente la memoria avvertendo quando vi si intrufola un virus.

Paolo Paglianti

La cartdrige è stata gentilmente data in visione dal negozio Flopperia di Milano, ed è in vendita al prezzo di 179.000 lire.

http://speccy.altervista.org/

SOLUZIONE K-PUZZLE 5

Hic! Il problema "etilico" dello strampalato Arnaldo ha dato da penare a parecchia gente. I (pochi) solutori del puzzle si possono contare sulle dita di una mano, grazie anche al fatto che molti si sono limitati a subire le limitazioni del BASIC - di cui abbiamo già trattato in passato - ed hanno calcolato solo una manciata dei 100 decimali richiesti. In realtà, la cosa migliore sarebbe stata calcolarne 102, come spiega la semplicissima formula fornita da Stefano Cionchi:

$$0.99^0 + 0.99^1 + 0.99^2 + 0.99^3 + \dots + 0.99^{51} = \sum_{i=0}^{51} 0.99^i$$

Ecco l'immancabile soluzione in pseudocodice:

- **Poni una variabile CICLO a 0. Poni una variabile RISULTATO a 0**
- **Somma a RISULTATO il valore di 0.99 elevato a CICLO**
- **Ripeti il passaggio precedente sino a che CICLO non raggiugne il valore 51**
- **Stampa RISULTATO**

Semplicissimo. La gestione delle variabili numeriche come stringhe lo è un po' meno, e la cosa migliore da farsi è esaminare direttamente il listato di Francesco Fiorini, che fornisce tutti e 102 i decimali in BASIC standard.

```
1 DEFINT A-Z; X$ = "99": BI = 1: BF$ = "": PRINT "Totale bicchierini effet. bevuti"
2 FOR SETT = 2 TO 52: PRINT "Settimana "; SETT; ":"
3 ADD$ = X$: GOSUB 70: PRINT MID$ (STR$(BI),2); "."; BF$
4 A$ = X$ + "00": B$ = X$: GOSUB 60: X$ = C$: REM Nx100-N = Nx99
5 WHILE LEFT$ (X$,1) = "0": X$ = MID$ (X$,2): WEND: NEXT: END
60 C$ = "": B$ = "00" + B$: L = LEN (A$): R = 0: REM Fa la diff.
61 FOR I = L TO 1 STEP -1: A = VAL (MID$(A$,I,1)): B = VAL (MID$(B$,I,1))
62 C = (A-R) - B: R = 0: IF C < 0 THEN C = C + 10: R = 1
63 C$ = RIGHT$ (STR$(C),1) + C$: NEXT: RETURN
70 BF$ = BF$ + "00": L2 = LEN (BF$): BF2$ = "": R = 0: REM fa la somma
71 FOR I = L2 TO 1 STEP -1: V = VAL (MID$(ADD$,I,1)) + VAL (MID$(BF$,I,1)) + R
72 BF2$ = RIGHT$ (STR$(V),1) + BF2$: R = 0: IF V > 9 THEN R = 1
73 NEXT: BF$ = BF2$: IF R = 1 THEN BI = BI + 1
74 RETURN
```

RISULTATO: Arnaldo ha bevuto 40.1043993533838716056559231667570019897459995669870405796196762689182 0904344655307209759943691877 44901 bicchierini.

Oltre a Francesco di Viadana (MN), hanno trovato la soluzione corretta Cristian Ghezzi di Lissone e Sergio Gusmaroli di Milano: soluzioni parziali di diverse lunghezze ci sono pervenute da Giuseppe Genga, Stefano Cionchi, Mauro Camiz, ed Emiliano Mammuccari, tutti e tre di Roma

K-PUZZLE 6

Per il problema di questo mese andremo in Inghilterra, dove esiste un gruppo di persone che si definisce "Il Club degli Eccentrici".

Del club fanno parte cinque tipi strani: Arnold, Basil, Charles, Duncan ed Eric. Incontrarli non è difficile: dopo cena, ad esempio, sono soliti riunirsi nel locale tipicamente inglese "Da Gennaro & Mimmo - Ye Olde Pub".

Per via delle loro varie eccentricità, però, è difficile che si diano appuntamento tutti e cinque insieme. In effetti, scelgono quel particolare pub solo nelle serate determinate dalle seguenti regole:

Arnold ci va ogni sera, ma solo durante i mesi che posseggono la lettera "A" nel loro nome.

Basil va al pub solo nelle date dispari.

Charles non va mai al pub a meno che il giorno non contenga la lettera "N" nel suo nome.

Duncan va a bere solo se il giorno del mese è divisibile esattamente per 5.

Eric, da parte sua, esce di casa solo ogni tredicesimo giorno dell'anno.

Stranamente, l'ultima domenica di Pasqua (il 15 aprile 1990) i cinque amici sono riusciti a brindare insieme - dato che la data era compatibile con le necessità di tutti - compreso Eric con la sua strana smania dei "tredicesimi giorni".

Quello che tutto il mondo si chiede con ansia è: quando mai si incontreranno nuovamente tutti e cinque i membri del club?

Provate a far risolvere il quesito al vostro computer, scrivendo un programmino.

Il vincitore spirituale sarà l'autore del programma (funzionante!) più breve, meglio se in BASIC standard. Attenzione: ricordate che il club si trova in Inghilterra, e che quindi i nomi dei mesi e dei giorni da usare sono quelli in lingua inglese!

OOPS!

Il mese prossimo ci sono state alcune imperfezioni e omissis.

Il prezzo di **Bomber Bob** (il gioco dovrebbe essere già nei negozi) è di 29000 lire invece delle 39000 lire indicate nel box.

Un altro prezzo errato è quello di **Ferrari Formula 1** per C64 che costa 24000 lire su cassetta e 29000 su disco

Nei TNT la gabola speciale per **Operation Thunderbolt** (erroneamente il redattore è caduto in un lapsus chiamandolo nell'articolo *Operation Wolf*) mancava di una riga. Prendete nota e aggiungete al listato:

180 DATA 000C, 4E75, 43FA,

Infine, e questo errore è forse il più grave, il gioco **Magic Johnson's Basketball** ha avuto una valutazione più alta di quella stabilita dal recensore. Quindi il voto che passa alla storia è 776 e non 876. 876 e oltre possiamo darlo a Magic in persona, anche se la sua classe non è servita ai Lakers per raggiungere la finale dei playoff NBA.

http://speccy.altervista.org/

LA K-BORSA

RIVOLUZIONE IN BORSA!!! DA QUESTO NUMERO LA K-BORSA SARA' BASATA SUI VOTI DEI GIORNALI INGLESI. IL CONCETTO PERO' NON CAMBIA: SE UN GIOCO FIGURA SU QUESTE PAGINE, PUO' BEN FIGURARE ANCHE NELLA VOSTRA COLLEZIONE!

VOLEVO COMPRARMI LE FIAT PRIVILEGIATE, MA LE AZIONI ERANO TUTTE FINITE

I problemi della nostra K-Borsa sembrano essere ormai un ricordo di tempi remoti: questo mese siamo riusciti a preparare la rubrica con la massima calma e senza doverci infuriare per le recensioni "impossibili" che ci hanno tormentato in passato.

Con una situazione stabile come questa, abbiamo anche trovato il tempo di farci venire qualche bella idea. La cosa divertente dei listini di borsa è che si possono usare per fare analisi e previsioni: dato che a fare le analisi ci pensiamo già noi, lasciamo ai nostri lettori la parte più divertente.

Quello che vi proponiamo è di spedirci le vostre previsioni riguardanti le quotazioni del mese prossimo: provate a indovinare quali saranno **i tre giochi migliori per ogni computer** (Amiga, ST, PC, Spectrum, C-64 e CPC) nel mese di Luglio! La cosa non è facile, sia perché i gusti dei recensori sono imprevedibili, sia perché non sempre vengono annunciati tutti i giochi in via di pubblicazione, e anche se lo fossero, non sempre i giochi annunciati vengono pubblicati quando dovrebbero.

I modi di procedere per prevedere il futuro sono essenzialmente due: analizzare i dati disponibili (magari usando il computer) e integrarli con tutte le anteprime che capitano a portata di mano, oppure "andare a naso" e votare quei titoli che vi ispirano particolarmente bene. Qualunque metodo scegliate, vi consigliamo di tenere in considerazione anche i fattori più impensabili: il Campionato del Mondo, ad esempio, "spingerà" sicuramente tutti i giochi di calcio, indipendentemente dallo sport trattato...

Scrivete le vostre previsioni su una cartolina postale e speditele a: **K-BORSA, Via Aosta 2, 20155 Milano**. Per il momento premi non ce ne sono, ma renderemo merito, pubblicandone i nomi, ai lettori più lungimiranti.

YUPPIE

Il Listino delle Società si chiama così perché riporta ogni mese le quotazioni delle migliori case di software. Il Listino indica quali case di software stanno producendo i titoli migliori. Ciascuna società ha una **chiusura mensile**, che viene calcolata in base ai voti ottenuti dai suoi giochi durante il mese in corso. Una società i cui giochi otterranno alti voti, avrà un'alto valore di chiusura.

La **quotazione** di ciascuna società indica come una società si sta comportando rispetto alle prestazioni passate. Se i giochi di una società ricevono nel mese in corso voti peggiori di quelli del mese precedente, la quotazione diminuirà. Se riceve voti migliori, la quoatzione aumenterà. Le quotazioni delle società che non hanno recensioni di loro giochi vengono ridotte automaticamente finché non verrà recensito nuovamente un loro gioco.

La cifra precedente indicata + o - è associata alla quotazione e indica la variazione della stessa rispetto al valore ottenuto il mese precedente.

Infine, c'è l'Indice K. Questo mostra come si è comportata una società, o meglio i suoi giochi, rispetto alla media-voto ottenuta da tutti i giochi recensiti in quel mese. È questo valore che determina la posizione di una società nel listino. La media-voto di tutti i giochi recensiti in un dato mese è l'Indice K. In altre parole, se l'indice di una società mostra un valore più alto dell'Indice K è perché i suoi giochi hanno ottenuto voti maggiori della media-voto di quel mese. Un valore più basso indica che i suoi giochi hanno ottenuto voti inferiori alla media.

IL LISTINO DEI 16-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Space Rogue	Origin	Amiga	94
Escape from the Planet of the Robot Monsters	Domark	Amiga, ST	91,42
Hammerfist	Activision	Amiga	90,5
Warhead	Activision	Amiga	89,1
Klax	Domark	Amiga, ST	89
E-Motion	US Gold	Amiga, PC, ST	88,32
Manchester United	Krisalis	Amiga, ST	88,1
Castle Master	Domark	ST	87,83
Xenomorph	Interceptor	Amiga, ST	87
Bomber	Activision	Amiga, PC, ST	87

Giochi caldi: *Knights of the Crystallion* (SSI/US GOld) per solo Amiga, *Pipemania* (Empire) e *Player Manager* (Anco) sia per Amiga che ST.

IL LISTINO DEGLI 8-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Platoon	Hit Squad	C64,CPC,Sp	93,33
Vendetta	System 3	C64	93,05
Hammerfist	Activision	C64,Sp	91,63
E-Motion	US Gold	Sp	87,38
Zombi	UbiSoft	Sp	87,34
X-Out	Rainbow Arts	C64,CPC	85,75
Ikari Warriors	Encore	C64,CPC	83,84
Arkanoid	Hit Squad	C64,Sp	83,75
Pub Trivia Simulator	Code Masters	C64,Sp	82,75
Rainbow Islands	Ocean	CPC,Sp	81,92

Giochi caldi: *Myth* (System 3) per C64 e CPC; *Ferrari Formula One* (E lectronic Arts) per C64 e *Fourth Dimension* (Hewson) per C64 e Spectrum.

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

Space Rogue	Origin	94
Hammerfist	Activision	90,5
Warhead	Activision	89,1
E-Motion	US Gold	86,45
Player Manager	Anco	86,33

E-Motion e *Warhead* tengono duro dal mese scorso, ma hanno dovuto far posto per gli apprezzati *Space Rogue* e *Hammerfist*.

C 64

Vendetta	System 3	93,05
Ikari Warriors	Encore	82,5
Ferrari Formula One	Electronic Arts	73,5
Beyond the Ice Palace	Encore	72
Weird Dreams	Rainbird	61

Vendetta conquista la prima posizione come miglior gioco per C64. Il gioco della System 3 e il vecchio *Ikari Warriors* distanziano tutti. Quando i giochi per C64 sono belli, sono veramente belli, ma attualmente non c'è molto spessore alle spalle dei primi.

PC-COMPATIBILI

E-Motion	US Golds	91,25
Colonel's Bequest	Sierra On-Line	83
Ski or Die	Electronic Arts	82,5
Conqueror	Rainbow Arts	80
Sherman M4	Loriciel	74,88

Forse il valore di novità di *E-Motion* sta un po' indebolendosi. Le ultime recensioni, infatti, non sono così favorevoli come le prime, ma sono sufficientemente buone da garantirgli la prima posizione.

ATARI ST

Klax	Domark	89
Escape from the Planet of theRobot Monsters	Domark	88,83
Castle Master	Domark	87,83
E-Motion	US Gold	87,25
Conqueror	Rainbow Arts	85,5

Prima d'ora, nessuna casa di software aveva mai dominato in questo modo un listino, ma i tre titoli della Domark hanno impressionato i recensori.

AMSTRAD CPC

Myth	System 3	88,17
Ikari Warriors	Encore	85,17
X-Out	Rainbow Arts	83,5
Dr. Doom's Revenge	Empire	80
Wild Streets	Titus	74,75

System 3 conquista il primo posto in un altro formato con l'avventura grafica *Myth*, mentre *Ikari Warriors* dimostra che c'è vita anche nei vecchi titoli.

SPECTRUM

Rainbow Islands	Ocean	94,5
Hammerfist	Activision	92,75
E-Motion	US Gold	87,38
Zombi	UbiSoft	87,34
Fruit Machine Simulator	Code Masters	79,5

Chi dice che lo Spectrum è ormai dimenticato? Le versioni di giochi disponibili anche per 16-bit si piazzano nei primi tre posti del listino, totalizzando una media di 85.

IL LISTINO DELLE SOCIETA' - LE MIGLIORI 25

L'INDICE K DI QUESTO MESE È: 73.42

In questo listino ci sono quattro colonne di dati per ogni società. La prima mostra il punteggio complessivo ottenuto sommando tutte le recensioni del mese in corso. La seconda indica la fluttuazione - positiva o negativa - rispetto al mese precedente. La terza è quella delle quotazioni: il punteggio di ogni società rispetto alle quotazioni passate, mentre l'ultima colonna mostra la differenza fra la valutazione media dei titoli pubblicati rispetto all'Indice K.

L'Indice K rappresenta il punteggio medio ottenuto da tutti i titoli pubblicati nel mese. Anche questo mese pubblichiamo solo le 25 migliori società, ma continuiamo e continueremo a seguire anche le prestazioni di ogni altro concorrente sul mercato.

Tutte le quotazioni pari a 100 e indicate con un asterisco sono le 'nuove entrate'. Queste società non erano mai comparse in precedenza nei listini, e la quotazione d'ingresso è sempre di 100.

Questo mese la passione dei recensori inglesi sembrano essere i giochi di strategia, cosa che fa molto piacere alle case produttrici specializzate come Origin, Rainbird, PSS e SSI, piazzatesi nelle prime posizioni del listino. Se il vostro budget è limitato, ricordatevi delle produzioni economiche della Hit Squad (8-bit) e 16 Blitz (16-bit) - stabili ai primi posti della classifica.

Ditta	Chiusura	+ o -	Quotazione	Indice
Origin	93,33	+26,42	139,49	19,91
Hit Squad	90,6	+4,72	105,5	17,18
Rainbird	88,8	+16,05	122,06	15,38
PSS/Mirrorsoft	87	+4,25	105,14	13,58
Interceptor	87	n/a	*100	13,58
SSI/US Gold	85,88	+15,5	122,02	12,46
Ubi/Soft	85,22	+9,42	112,43	11,8
Activision	85,14	+10,82	114,56	11,72
Domark	84,85	+3,68	104,53	11,43
Krisalis	84,44	-7,06	92,28	11,02
Gremlin	84	+15,94	123,42	10,58
Audiogenic	84	n/a	*100	10,58
Blitz	83,5	0	100	10,08
CRL	83	+22,03	136,13	9,58
Arcana	83	+9,86	113,48	9,58
Rainbow Arts	82,38	+5,83	107,62	8,96
Anco	82,17	+15,47	123,19	8,75
Psyclapse	81,82	+12,92	118,75	8,4
Electronic Arts	81,5	+2,94	103,74	8,08
Sierra On-Line	81,5	-3	96,45	8,08
Psygnosis	80,4	n/a	112,72	6,98
Loriciel	80,33	+4,45	105,86	6,91
US Gold	78,56	-3,85	95,33	5,14
Ocean	76,76	-7,6	90,99	3,34
Addictive	76,67	+4,92	106,86	3,25

LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo.

VENDESI

Fantastico! Ora potrai realizzare anche tu disegni meravigliosi come quelli dei videogames per usarli nei tuoi programmi. VENDO per C64 tavoletta grafica professionale Grafpad 2 (risoluzione 1280 x 1024 Pixel) completa di soft di gestione su disco, manuale in italiano, imballo originale a L. 300.000, trattabilissime.
■ Claudio tel. 06/5283790

VENDO i seguenti giochi tutti originali completi di istruzioni, soltanto in versione cassetta: Wargame Greats (4 war games), Power at Sea, Football Manager 2, Dragon Ninja, Operation Wolf, Barbarian, Gryzor e molti altri. VENDO anche vecchio C64 magari per pezzi di ricambio a L. 150.000 trattabili. Non mandate lettere, rispondo solo per telefono.
■ Pietro tel. 091/345297 dalle 14.00 alle 15.30

VENDO computer Msx Vg8020 completo di monitor Philips a fosfori verdi e di registratore dedicato più 2 joystick più 2 cartucce e numerosi programmi/giochi a sole L. 300.000.
■ Sandro Tavani via Bettola, 24 - 29010 Sarmato (Pc)

VENDO causa passaggio a sistema superiore Atari 520 con drive Sf314 + drive Sf354 + giochi e utility + 2 box porta dischi+ 1 joystick quickjoy a sole L.800.000.
■ Matteo Stivanello via Beligna, 34/A - 33051 Aquileta (Ud) 0431/91356

VENDO cartuccia Mk6, garanzia a vita, perfettamente funzionante a lire 60.000, completa di manuale in italiano. Vendo espansione per A500 a lire 130.000 perfettamente funzionante con garanzia di 6 mesi originale Commodore.
■ Luigi Guazzoni via Matteotti 10 - 27036 Mortara (Pv) tel. 0384/90954

VENDO per console Sega: Alien Syndrome L. 55.000, Captain Silver L. 55.000, Global Defense L. 50.000, occhiali 3D + Missile Defense (ottime condizioni) L. 80.000. Spese postali a carico del destinatario.
■ Gabriele Pasquali p.za V. Veneto, 6B/1 - 16033 Lavagna (Ge) tel. 0185/390666

VENDO causa passaggio a sistema superiore: C64, Drive 1541, registratore, penna ottica, più giochi originali, duplicatore, copritastiera, manuali, riviste, tutto a sole L. 500.000 (trattabili); VENDO, inoltre, Amiga, corredato della propria confezione originale, manuale, garanzia, giochi originali, tutto a L. 600.000 (trattabili); interfaccia per stampante commodore Mps 1200 p. a L. 150.000. Vendo anche separatamente. Max serietà!
■ Stefano Miglioli via Orti Romani, 13 - 26100 Cremona tel. 0372/413345

VENDO giochi per C64 (originali), Last Ninja 2, Robocop, Cabal, Ikari Warriors, Batman the Movie, Barbarian II, Drago Ninja, Shinobi, Rambo III, Pac Mania, Strider, 1943, Tiger Road, e due Educational Software.
■ Marco Cassissa tel. 011/613718

VENDO Commodore 128D + registratore; floppy disk Drive 1541 (originale); giochi e programmi (su disco) + dischi vergini; giochi su nastro; penna ottica plus e normal con programmi allegati; 15 riviste su C64 e C128; 4 manuali su C64, C128, Geos, Drive (regalo 2 giochi originali). Max serietà. A L. 650.000 trattabili.
■ David Pierangeli via Cassia Cimina, 46 - 01037 Ronciglione (Vt) tel. 0761/625805

Affarissimo: VENDO sistema Msx 2 completo di diskdrive 3,5; modulo Midi e tastiera musicale, giochi, utility e linguaggi, completo di manuali a L. 450.000 trattabili.
■ Fabio Bacci via Cadorna, 13 - 30173 Mestre (Ve) tel. 041/610674

VENDO compatibile Pc113M, un floppy hard disk ,20Mb monitor Cga con vari programmi a L. 1.450.000, garantisco.
■ Fabio 0331/450122 dopo le 19

Per Hewlett Pckard Hp 41 SVENDO a prezzi scontatissimi unità memoria di massa a microcassette, stampante termica e plotter formato a 4; SVENDO anche hardware Sinclair (Zx Spectrum 48K + microdrive) ed Amstrad Cpc 464 + monitor.
■ Antonio 02/38100811

Salve! Vorrei VENDERE i seguenti giochi per C64: Emlyn Hughes Int. Soccer, Street Sport Baseball, Forgotten Worlds, Speedball su cassetta a L. 30.000, The New Zealand Story, Myth, Navy Seal su disco a L. 25000, Geos 1.3 a L. 25000, Indy Adventure (It.) per Amiga a L. 25.000, anche singolarmente. Volete aiutarmi?
■ Roberto Orsini via Gobatti, 2 - 40137 Bologna tel. 051/440598

VENDO drive esterno per A500 non usato prezzo da stabilire
■ Enrico (13anni) tel. 0544/991861

VENDO per console Atari le seguenti cassette a L. 8.000 ciascuna e in blocco a L. 80.000: Cristal Castle, Pac Man, Desert Falcon, Video Chess, Othello, Combat, Backgammon, Star Vojager, Phoenix, Slot Racers, Break Out, Space Invaders.
■ Andrea Iozzi p.za Lucania, 21 - 56100 Pisa tel. 050/576639

VENDO per Amiga numerosissimi e nuovi strumenti per "Aegis Sonix" come: strumenti musicali, percussioni, voci ed effetti sonori campionati, ritmi, basi musicali. Sono di ottima qualità e per la maggior parte inediti.
Mitia Mambella via M. della Porta, 24 - 65129 Pescara tel. 085/61894

VENDO espansione di memoria nuova da 512K per Amiga 500 a L. 160.000. A chi acquista regalo 10 disk con programmi. Massima serietà.
■ Gianni Cottogni via Strambino, 23 - 10010 Carrone (To) tel. 0125/712311 dalle ore 18 alle 21

VENDO i seguenti giochi per Amiga: Italy Soccer '90 e Tombola, rispettivamente per 20.000 e 12.000 lire. I giochi sono originali e praticamente nuovi. Max serietà.
■ Enrico tel. 06/7809572

VENDO Msx 64K, ancora imballato, con registratore speciale, 2 joystick, giochi, una cartuccia, monitor a L. 500.000, trattabili.
■ Andrea Cenciarelli tel. 06/5296094

CERCASI

CERCO Olivetti M19 o simili con 640 K, 2 drive uno da 3 1/4 e 5 1/4, hard disk da 20 mega, usato non più di due anni a prezzo modico, (L. 1.500.000).
■ Stefano Miglioli via Orti Romani, 13 - 26100 Cremona tel. 0372/413345

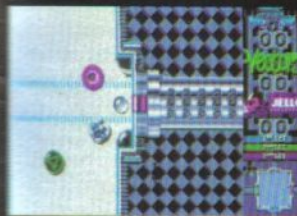
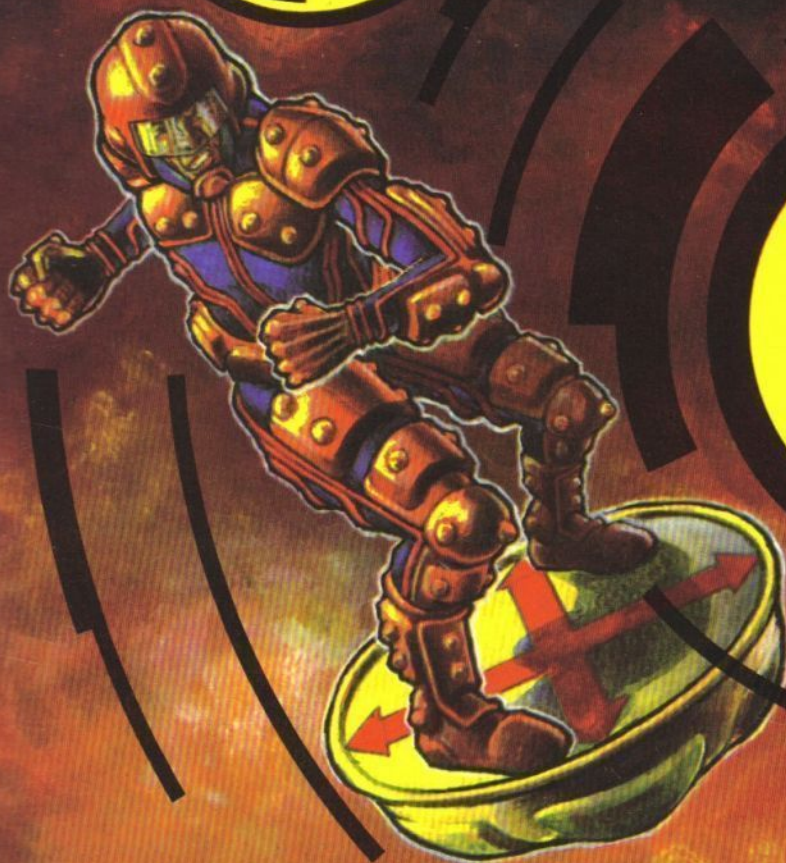
CERCO possessori Amiga per formare un club, scambiare trucchi, curiosità ecc. ecc.
■ Nicola Albertini via G. Di Vittorio, 22 - 10093 Collegno (To) tel. 011/4150691 ore pasti

CERCO collaborazione con programmatori residenti preferibilmente in Udine o provincia, in particolare quelli capaci di disegnare in 3D solido, per realizzare una mia idea un gioco.
■ Piergiorgio Pegoraro tel 0432/801480 (19.00 alle 20.30)

CERCASI generali o aspiranti tali per simulazioni di guerra su C64 o su cartone per rimpiazzare perdite subite. Età richiesta: dai 20/22 in avanti. Particolarmente graditi volontari dell'asse Germania/Italia, da sempre carenti. Cambia la storia con noi. Combattiamo in Milano.
■ Max Vanini v.le D. Ranzoni, 2 - 20149 Milano tel. 02/461384

CERCO amici per formare un piccolo club gasati che posseggono C64. Essi devono possedere C64/128 a cassette o a dischi. Devono avere l'età a partire da anni 13 ad anni 16. Io ho 13 anni ed un fratello di 12 (un pivellino che però sa usare bene il C64). Vi prometto che ci divertiremo molto!!!
■ Max Bellaccini via S. Marco, 60 - 53100 Siena

CERCO aiuti per andare avanti a "Dragon's Breath", scambio inoltre molti programmi.
■ Simone Oracena tel. 055/25651

CERCASI aiuto! Aiuto! Aiuto!!! Aiuto!!!! A tutti gli utenti C64! non riesco ad oltrepassare la section 4 del gioco Platoon della Ocean (the bunker). Aiutatemi con trucchi, consigli ecc. Vi sarò riconoscente!! Aderisco immediatamente a qualsiasi "gruppo cambio aiuti"!
■ Lino Oreste p.za Schiaffino, 4 - 16032 Camogli (Ge) tel 0185/770676

http://speccy.altervista.org/
adidas
CHAMPIONSHIP
FOOTBALL
Tattiche di gioco rese con estremo realismo e controllo semplificato del joystick assicurano avvincenti ed emozionanti partite di calcio.
La possibilità di controllare la palla da vicino e di guidare una squadra con l'aiuto del computer, unit all'estrema giocabilità, contribuiscono a renderlo il gioco di calcio più semplice e acclamato mai concepito per l'home computer.
PRENDI LA PALLA AL BALZO!
Scegli i tuoi avversari tra le 24 squadre del Campionato del Mondo - ognuna delle quali con il proprio stile e i propri punti di forza.
L'animazione scorrevole e realistica, la veloce visualizzazione dei punteggi e la facilità nel seguire le varie opzioni di gioco saranno il tuo divertimento.
"ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL," è per tutti gli amanti del gioco del calcio che non si accontentano di smanettare con il joystick ma che preferiscono essere parte integrante dello sport stesso...
in "ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL"
sei tu il protagonista.
tie break
Metti alla prova la tua abilità di tennista sui vari tipi di campo (erba, tartan o terra battuta). Gioca un singolo o un doppio. Puoi partecipare ai principali tornei come Wimbledon, Coppa Davis e gli Internazionali di Francia. Inoltre puoi selezionare il tipo di racchetta - cosa che potrebbe contribuire a farti vincere il match.
Superba animazione, sonoro sorprendentemente realistico ed effetti sonori simili a quelli della T.V., fanno di TIE-BREAK il Numero1 tra i migliori giochi di tennis!
LEADER
DISTRIBUZIONE
ocean
SPECTRUM
AMSTRAD
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/